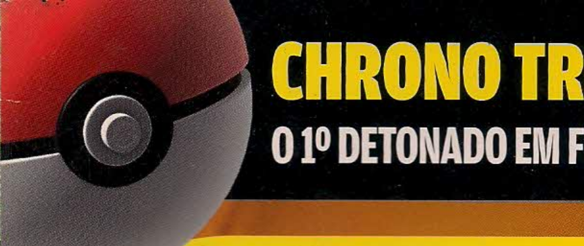


CHRONO TRIGGER (DS)
O 1º DETONADO EM FORMA DE HISTÓRIA

DOSSIÊ: FINAL FIGHT
TUDO SOBRE A SÉRIE DE PANCADARIA



SELO Nintendo OFICIAL

World

NOVAS FORMAS
OUTRAS MISSÕES
BATTLE FRONTIER
MODOS ONLINE

POKÉMON PLATINUM

MUITO ALÉM DE DIAMOND & PEARL

É NINTENDO OU NADA!

Nº 119
R$ 8,90



+ 13 PÁG. DE REVIEWS!

FESTIVAL DE RPGs
AS AVENTURAS QUE VÃO INVADIR SEU DS

COADJUVANTES
OS JOGOS DA TURMA DE MARIO BROS.

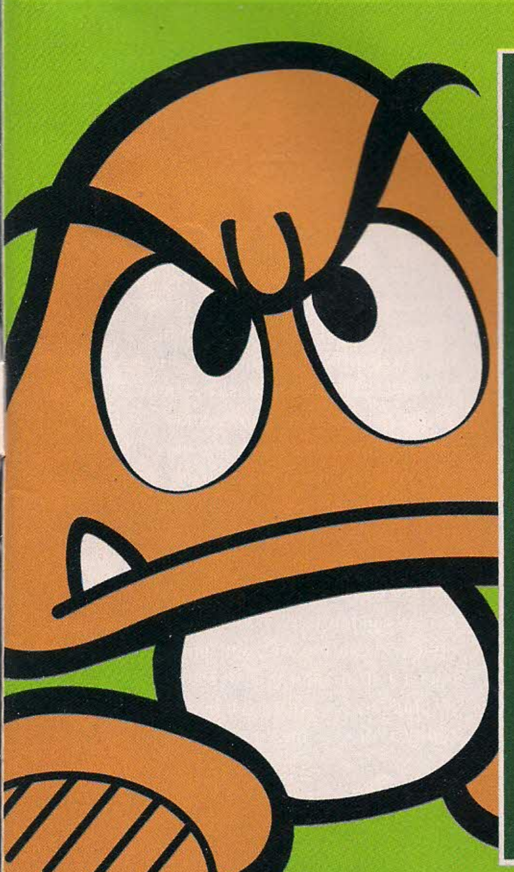
GAME & WATCH
O TATARAVÔ DO NINTENDO DS

Tambor

ÍNDICE

Nintendo World

REVISTA OFICIAL — EDIÇÃO 119



NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

EDITORIAL



2009 CHEGOU COM TUDO!

A Nintendo começou o ano com o pé direito. No mundo todo, tanto o Wii quanto o DS Lite continuam vendendo muito bem. No Japão, além dos dois consoles, há também o novo DSi, que gradativamente conquista um novo público graças aos seus recursos arrojados.

E o que dizer sobre os jogos? Em 2008, quatro entre os cinco games mais vendidos na terra do sol nascente eram para consoles Nintendo: Pokémon Platinum (DS), Wii Fit, Mario Kart Wii e Super Smash Bros. Brawl (Wii). A hegemonia de Mario e sua turma é incrível, o que prova o valor cultural dos videogames no mundo de hoje.

Foi-se o tempo em que as pessoas acreditavam que videogames "fazem mal para os olhos", "estragam a televisão" ou que servem apenas para desocupados. Terminar um bom game, com uma história elaborada, pode ter o mesmo valor de entretenimento que assistir a um filme ou ler um livro de ficção.

É claro, não podemos nos isolar do mundo, mas como bons jogadores sabemos conciliar as tarefas de casa, o trabalho, a vida social e outros compromissos com uma boa dose de jogatina.

E com Punch Out!!, GTA: Chinatown Wars, Mad World e uma montanha de RPGs vindo por aí (leia mais na página 36), será necessário muita paciência, habilidade e reflexos rápidos para aproveitar ao máximo as novidades que 2009 nos reserva.

Pessoalmente, continuo rezando por uma nova versão de Star Fox...

Um forte abraço, até a próxima edição!

– Orlando中原 Ortiz
Editor-Chefe
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br

NUNCA FOI TÃO DIVERTIDO juntar os amigos para cantar e tocar

ROCK BAND 2

MÚSICAS PARA TODOS OS GOSTOS



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: MTV Games
Desenvolvimento: Harmonix
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 6.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0

NOTA 8.0

Devido o sucesso da série Guitar Hero, produtores começaram a olhar os games musicais com outros olhos, como algo que poderia render frutos e retorno. Seguindo esse raciocínio, a Harmonix inovou adicionando novos instrumentos para deixar a experiência ainda mais real e divertida. Com suporte para guitarra, microfone e bateria, não acredito que possa existir ao menos por enquanto uma experiência mais próxima do real que a série Rock Band.

O segundo game da série não inova como o antecessor, mas mantém a fórmula de sucesso e a diversão garantida que a série nos trouxe. Existe a possibilidade de se conectar uma segunda guitarra ao console que faz o papel do baixo e dá ainda mais realismo à experiência de jogo. Um pena que a guitarra do Guitar Hero III não seja compatível, pois ter que gastar ainda mais com um investimento como esse não é uma proposta interessante.

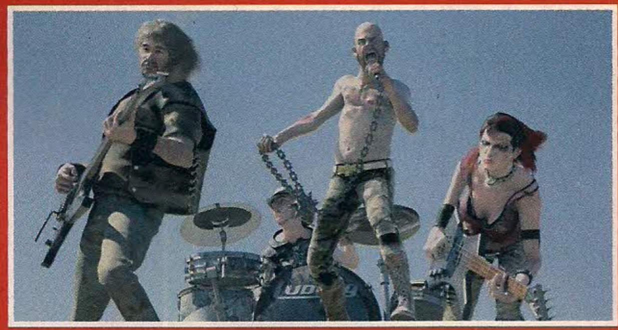
Falando nos instrumentos, os mesmos podem ser adquiridos separadamente e receberam um upgrade em relação aos do game anterior.

A bateria foi a que recebeu as maiores modificações, inclusive com pedais analógicos com sensibilidade de força e pressão. Porém, nem tudo são flores, pois se existe uma versão que não cumpriu o prometido, essa versão é Rock Band 2 para Wii. Para começar, os modos multiplayer tanto comentados em que duas bandas se desafiariam ao redor do mundo nas mais variadas modalidades que envolveriam tarefas como tocar uma música completa ou fazer um solo, não estão disponíveis. Nem mesmo é possível baixar novas músicas como as outras versões do game, ainda que exista a promessa de que elas serão distribuídas através de um novo disco no futuro, o que não pode ser a melhor maneira possível de receber as músicas novas, mas já é alguma coisa.

Não é possível criar um personagem personalizado, o que tira um pouco do charme do game, mas não chega a atrapalhar pois os figuras disponíveis são bacanas e bem diferentes entre si – mas que faz falta



JOHN LENNON FICOU ASSIM, depois da malária...





criar sua contraparte (ou algo próximo disso), isso faz.

TOCAR É LEGAL

Além disso, os componentes da banda não reagem em tempo real ao que acontece no palco e cada música tem sua própria coreografia pré-definida. Os gráficos não são nada espetaculares mas não fazem tanta falta em um game desse tipo, já que a parte sonora que é o que realmente importa está impecável e tecnicamente bem acabada. É altamente recomendado que se use um sistema de som externo, nem que sejam aquelas caixinhas de som para PC, pois jogar com o volume no talo melhora consideravelmente a imersão e sensação de realismo de Rock Band 2.

A quantidade e variedade de canções não deve fazer com que ninguém reclame, pois contando as versões criadas pelos produtores do game, além das prometidas para o futuro, o número ultrapassa as 80 músicas.

Vai ser difícil enjoar com tanta opção e mais difícil ainda arranjar tempo para dominar todo o repertório, o que garante que suas festas nunca mais serão as mesmas. Mesmo com algumas falhas e deficiências, Rock Band 2 para Wii é uma excelente opção para divertir você e mais três amigos por um bom tempo.

— Rodrigo Raugust

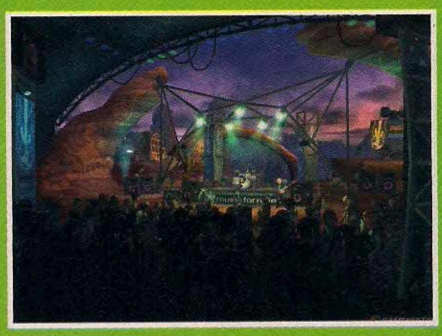
UM CONCERTO EM UM CARTÃO

A Sandisk revelou o lançamento de um novo cartão SD para o Wii. O acessório permite guardar jogos do Virtual Console, WiiWare, savegames e até mesmo músicas compradas no game Rock Band 2, recém-lançado no console.

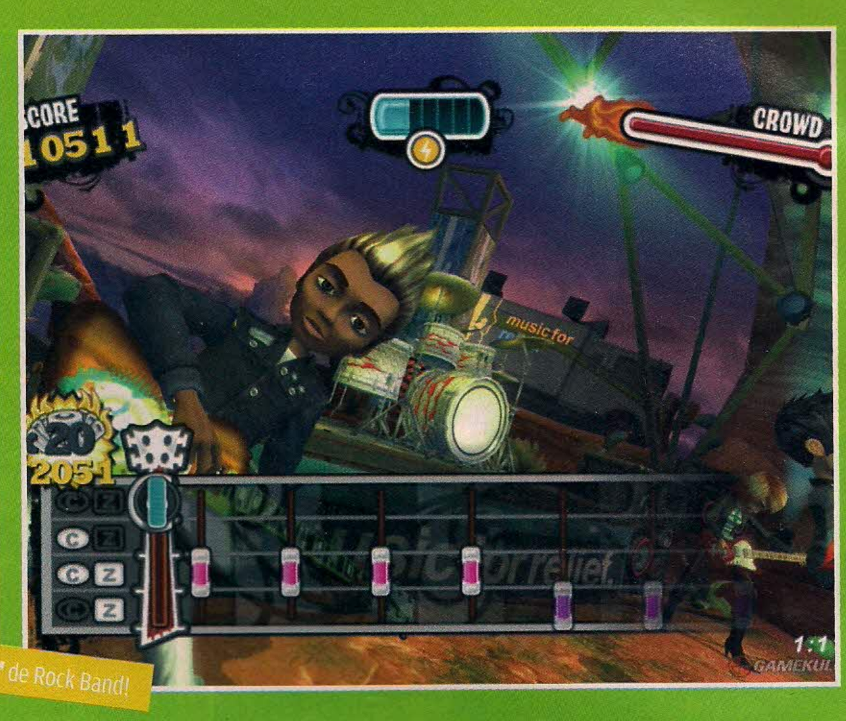
Tematizado, o cartão é branco (acompanhando o design do Wii) e leva os logos "Rock Band 2", "MTV Games" e "Harmonix". Comparativamente, o cartão pode armazenar quatro vezes mais do que o próprio Wii, cuja memória interna corresponde a 512mb (1/2 Gigabyte).

O lançamento custa US$ 12.99 nos EUA.









UMA VERSÃO "KIDS" de Rock Band!

ULTIMATE BAND

EIS QUE SURGE O "AIR GUITAR" DOS VIDEOGAMES

Guitar Hero foi uma escola. Fato. Depois surgiu Rock Band e outros jogos musicais para divertir a galera. A Disney também entrou na onda e colocou no mercado Ultimate Band, game muito parecido, visualmente e tecnicamente falando, com o jogo da Activison. Por aqui, esqueça literalmente das baquetas, palhetas e até mesmo o microfone. O lance aqui é pegar o Wii Remote e Nunchuk e fazer movimentos de acordo com o que vem na tela para dar som e continuidade a música que se toca. Saca Air Guitar? Agora imagine uma mistura de Rock Band com esta modalidade musical bizarra, mas que muitos curtem - quem nunca ouviu uma música e batucou ou cantou no ar? E o resultado é o que a Disney produziu: Ultimate Band.

Antes de prosseguir falando bem deste jogo, vamos colocar um ponto de exclamação aqui: tenha a certeza de que os xiitas por GH e RB não vão curtir este game. Falarão mal. Alguns poderão se salvar. Muitos não. Agora, voltando ao assunto, este game é para a galera mais jovem, pois tem um leve "q" de infantil.

O visual segue semelhante aos já citados jogos de música, mas levemente piorado (não chega a ser pitoresco). Todo o jogo acontece em alguns bares e garagem. De acordo com a sua evolução no game, você toca em lugares diferentes. Você pode escolher entre tocar bateria, guitarra, baixo e até mesmo cantar. Neste último "instrumento", você terá que fazer belos movimentos com o Wii Remote e Nunchuk para simular uma suposta reação do cantor para agitar a galera (para cima, para baixo, para os lados, girar). É realmente um show da Xuxa para os baixinhos.

QUEIMANDO CALORIAS

Assim como em muitos jogos da Nintendo, as pessoas suam e queimam as gordurinhas extras de seu corpo. Mesmo fora do peso e um pouco sedentário, confesso que joguei por um excelente tempo Ultimate Band; sem falar que vários dias para testá-lo. No final das contas, para um jogo que peguei com muito preconceito, o resultado final foi maravilhoso. Confesso que gostei. Muito para dizer a verdade. A mistura de Air Guitar com Guitar Hero e Rock Band foi muito bem bolada. É incrível como que apenas com os controles do Wii você consegue brincar bastante ao tocar instrumentos imaginários. Lógico que a bateria é o instrumento que muitos tocarão e o que tem mais lógica neste game. Os outros, como guitarra, baixo e até mesmo vocal, são bacanas, mas não chegam próximo da realidade. Poderiam se o jogo realmente imitasse o lance destes instrumentos: para cima e para baixo. Mais parece que você toca bateria.

É, eu sei como isso é chatíssimo. O último pedaço do bolo eu deixei para agora: as músicas. Como tem som chato. Algumas se salvam, por serem clássicas ou mais pesadas (o tipo de som que curto). Ultimate Band é feito para os mais jovens que adentram agora no mundo dos games. Para o seu irmão que entrou agora na sétima série. Mesmo assim, arrisque algumas "Wii Remotadas". Você, fã de GH e RB, no mínimo vai falar: "É legal".

– Rodolfo Braz



FICHA

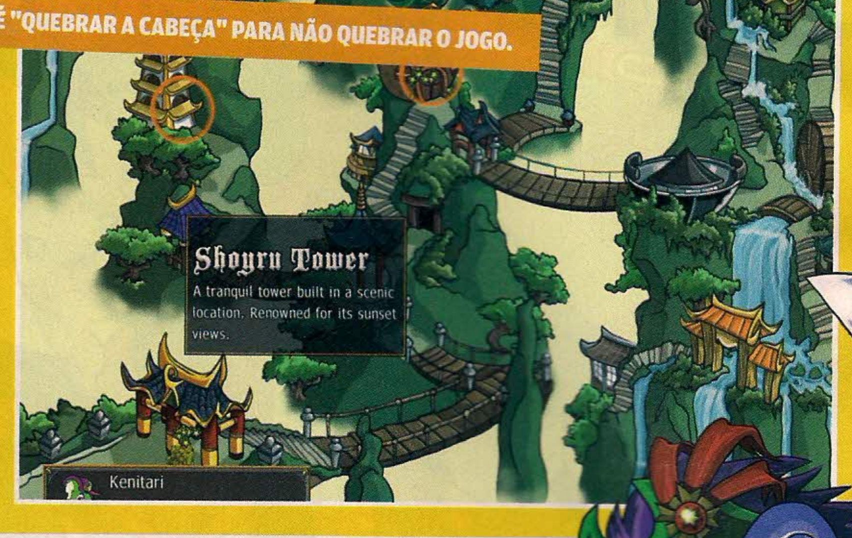
Plataforma: Wii
Produção: Disney Interactive Studios
Desenvolvimento: Fall Line Studio
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1-2

Gráficos: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 6.5
Diversão: 7.5
Replay: 7.0

NOTA **7.5**







O JEITO É "QUEBRAR A CABEÇA" PARA NÃO QUEBRAR O JOGO.

NEOPETS PUZZLE ADVENTURE

PODE CHAMAR DE NEOPETS PUZZLE

Você pode nunca ter ouvido falar do Neopets, mas trata-se de um massive multiplayer baseado em um site (WBMMOG) que completa dez anos de existência em 2009. Disponível em nove idiomas, incluindo o nosso português, a página possui como atrativo os tais Neopets, que são pequenos animais que devem ser adotados e bem cuidados. Durante essa década, vários videogames da franquia foram produzidos, e Neopets Puzzle Adventure é o primeiro para consoles Nintendo.

Puzzle Adventure? Está muito mais para puzzle do que para adventure. A porção puzzle é baseada no jogo de tabuleiro Reversi, também conhecido como Othello. As regras são simples. Cada face das peças apresenta uma cor diferente, representando cada indivíduo. O objetivo é volver as fichas do adversário na diagonal, horizontal ou vertical a fim de cercá-lo. Contabiliza-se o total de pontos dos participantes quando não sobrar espaços. Vence quem tiver mais peças da sua coloração correspondente. No NPA a dimensão do tabuleiro muda dependendo da partida e essas regras convencionais foram incrementadas com os combos ao emendar várias viradas, os quadriláteros com o numeral 25 de pontos bônus, os quadrados Shockwave de efeito aleatório e os bichos Petpets, que ativam habilidades especiais. Por isso, quem ganha aqui é quem soma mais pontos e não quem termina com o maior número de peças - no caso de NPA, moedas.

ADVENTURE ONDE?

A parte adventure é muito chata, se é que existe. De início, escolhe-se um Neopet e você perambula no mapa por instalações que abrigarão os seus desafiantes. Os diálogos são monótonos, com duas figuras estáticas frente a frente conversando sem dublagem, apenas dois balões de texto composto por letras ridiculamente diminutas. Se sua TV for pequena terá sérios problemas. Para piorar tudo, a escolha da fonte é infeliz, e prejudica a leitura de maneira incrível. Eventualmente, é possível comprar novos itens e melhorar os três atributos - Offense, Defense e Technique - com os pontos de experiência, algo que na prática, na hora das disputas, não interfere tanto. Conta mais a percepção da posição das moedas.

A despretensão, seja na parte gráfica, nas músicas com toque oriental ou na própria mecânica de jogo, resultou em quê? Loadings irritantes! Os carregamentos surgem a todo instante sem a menor explicação: não há CGs ou cenários grandiosos. Até mesmo pela simplicidade de Neopets Puzzle Adventure é difícil de imaginar que o interesse se mantenha ao longo das mais de 150 partidas. No máximo, algumas jogatinas no multiplayer, quem sabe. Nada contra o Othello, mas é que esse estilo de puzzle combina melhor com um portátil, como de fato aconteceu na versão de DS. Se tiver que escolher, fique com a edição para o console de bolso.

– Alexei Barros

OTHELLO PRÉ-HISTÓRICO

Antes de Neopets Puzzle Adventure existiram muitos jogos baseados no Othello, mas o de maior importância histórica, sem dúvidas, é Computer Othello, nada menos do que o primeiro Arcade produzido pela Nintendo, isso em 1978. Reproduz o tabuleiro em um monitor pré-histórico preto e verde, com duas cadeiras para os desafiantes.

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Infinite Interactive
Gênero: Puzzle
Número de jogadores: 1-2

NOTA



5.5

Gráfico: 4.5
Som: 6.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 7.0
Replay: 4.0







SERÁ que suas notas de Inglês vão melhorar com esse jogo?

WORDJONG PARTY

FORME PALAVRAS COM O Wii REMOTE

WordJong Party é um game de raciocínio e lógica que acaba de chegar ao Wii, e certamente fará a cabeça da galera que curte as tradicionais palavras-cruzadas. Na verdade, a idéia de WordJong Party é uma feliz e agradável mistura entre as tais palavras-cruzadas e o tradicional game de tabuleiro. Porém, vale lembrar que o game é todo em inglês, logo ele não aceita palavras da língua portuguesa, o que pode afastar quem não domina o idioma e tira um pouco do charme e da possibilidade de divertir toda a família (ao menos aqui) como é a proposta de todo bom game do console branco. WordJong Party é totalmente ambientado ao estilo asiático e há vários temas secundários para dar a falsa impressão de que se pode personalizar algo aqui. O objetivo do jogo é escolher as peças, cada qual com uma letra, e com isso formar uma palavra. O sistema só aceita palavras que estão no dicionário (inglês) e que não sejam vulgares ou palavrões. Existe a possibilidade dos jogadores utilizarem seus avatares no game, como é de praxe, e vem confirmar a máxima de que os Miis são as criaturinhas mais versáteis possíveis. Um ranking é o único elemento online do game, servindo justamente para indicar sua performance e entusiasmar o jogador a jogar mais para melhorar sempre, o que não garanto que seja o suficiente para aumentar o fator replay no final. As modalidades multiplayer são um tanto limitadas, mas contam com características que poderão agradar aos jogadores mais "cucas", lembrando que o idioma faz com que a experiência perca um pouco o brilho. Existe o modo de duelo (Party), modo de batalha (Battle) e um modo especial que oferece um desafio diariamente (Daily Challenge). Esse último é o mais legal na minha opinião, pois mantém o game vivo e talvez seja a única esperança dele não ir parar rapidamente no fundo daquela sua gaveta de tranqueiras. O aspecto mais interessante são os poderes especiais que permitem ao jogador fazer alguns truques, como congelar peças, invocar um tornado para bagunçar as peças e efeito espelho que inverte as letras do adversário.

QUESTÃO DE MOBILIDADE

Ao meu ver, WordJong Party se sairia melhor no Nintendo DS do que no Wii, dada a proposta de ser uma opção de matar o tempo e, porque não, evoluir seu raciocínio e lógica mesmo estando fora de casa; como na fila do banco, por exemplo. De qualquer forma, como tudo na vida, seu gosto pessoal poderá definir o quanto o game pode ser interessante. Eu não recomendaria de forma alguma sequer o aluguel de WordJong Party, não por ser ruim, mas pelas barreiras impostas pelo idioma. Se palavras-cruzadas em inglês não é o seu forte, WJP será uma verdadeira tortura.

– Rodrigo Raugust

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Destineer
Desenvolvimento: Megellan
Gênero: Puzzle
Número de jogadores: 1-2

Gráfico: 5.0
Som: 4.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0

NOTA 5.0







É PRÍNCIPE, dessa vez não deu...

Além da possibilidade de uma pessoa controlar o Príncipe e a outra os jatos simultaneamente, SPRay também possui multiplayer de até quatro pessoas: são divertidos minigames específicos para cada tipo de fluido. O de gelo, por exemplo, é uma corrida.

SPRAY

TÃO IRRITANTE QUANTO SPRAY DE PIMENTA

Volta e meia surgem no mercado jogos de grande potencial e resultado miserável. SPRay é um caso típico. Tem boas idéias, mas sofre com problemas primários que remontam os tempos de Nintendo 64.

O Príncipe Ray viu o reino do seu pai ser subjugado pela Rainha Mordack, que trouxe com ela vários entes sombreados. O ataque dos inimigos concentra-se em raios antimatéria que, quando atingem o chão, viram manchas que engolem você. Dessas marcas que parecem de piche também surgem mãos que puxam seu corpo para o infinito. A fim de salvar o condado e expulsar a malvada, é preciso coletar cristais. Ray recebe uma coroa com dois espíritos que emitem diferentes líquidos. A princípio, água e... vômito. Ambos anulam a antimatéria, mas o primeiro apaga o fogo e a gosma alaranjada deixa as plataformas invisíveis em evidência. De fato, o conceito de atirar jatos provém de Super Mario Sunshine. Posteriormente, juntam-se ao arsenal de fluidos: uma meleca verde, para grudar na parede ou objetos e alçar áreas elevadas, o gelo, para solidificar áreas vulcânicas, e a própria antimatéria, para abrir passagens. Falando assim até soa promissor...

PICHAÇÃO CLANDESTINA

...até que você descobre que a câmera não pode ser alterada ao seu gosto. Nenhuma queixa se o jogo não precisasse. Sessões de plataforma, puzzles de ambiente e exploração, situações em que é necessário observar o cenário ao seu redor, são prejudicadas por um ângulo de visão limitado. Irrita. Mesmo. Além desse contratempo que praticamente compromete toda a experiência, chama a atenção a simplicidade torpe dos combates.

De qualquer jeito que você balançar o Wii Remote, Ray vai desferir a mesma espadada. Para quebrar a armadura de determinados oponentes, é necessário realizar sucessivas investidas. Ray atacará todas as vezes com um único estilo de golpe. Não há combos. Não há estratégia. Não há inteligência.

Junto com todos os defeitos de dez anos atrás, SPRay trouxe a arquitetura simplória e as texturas borradas do Nintendo 64. Pior ainda que muitas missões exigem a revisitação de cenários sem que ocorra qualquer mudança (como aconteceria no Super Mario Galaxy, por exemplo), com sombras que teimam em voltar, não importa quantas vezes você as derrote. Em contrapartida, protagonista, espíritos e NPCs apresentam visual um pouco mais elaborado - imagine um jogo de GameCube. As músicas nem sobressaem. Dublagem? Não há. Os personagens emitem apenas grunhidos.

SPRay não é um completo desastre, mas se ao menos trouxesse câmera móvel, poderia entrar para a seleção de jogos 3D third-party interessantes do Wii.

– Alexei Barros

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Tecmo
Desenvolvimento: EKO Software
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-4

NOTA 4.0

Gráfico: 6.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 4.0
Replay: 5.0









RUNE FACTORY 2: FANTASY HARVEST MOON

UMA NOVA DOSE DE ESPADA E MAGIA NA VIDA NO CAMPO



FICHA

Produção: Natsume
Desenvolvimento: Natsume
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: RPG/Simulação
Número de Jogadores: 1-2

Gráficos: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 8.0

NOTA 7.5

A Natsume lançou o primeiro Rune Factory cerca de um ano atrás e trouxe novas idéias para a série Harvest Moon. Agora sua seqüência chega até nós e pode ser encarada como uma versão melhorada do jogo original.

Rune Factory 2: Fantasy Harvest Moon é similar aos outros jogos da franquia Harvest Moon, combinando RPG com uma dose de simulador social, gênero muito popular no Japão. Assim como seu predecessor, seu diferencial está na ambientação de fantasia, aonde a vida na fazenda é acompanhada pela exploração de dungeons, combates, monstros e um sólido sistema de criação de runas e itens.

Você começa o jogo como Kyle, um garoto com amnésia que chega à cidade de Alvarna muitos anos após os acontecimentos do primeiro Rune Factory. Uma garota chamada Mana ajuda o desmemoriado herói e arruma uma fazenda para ele cuidar até recuperar suas lembranças perdidas. A trama praticamente reprisa o game anterior, mas mantém o jogo rolando enquanto atravessa duas gerações. De fato, muitos elementos do jogo só aparecem após você assumir o controle do filho de Kyle.

Mas não se engane, o foco de Rune Factory 2 ainda é o micro-gerenciamento das atividades e tarefas diárias na fazenda. Você vai passar muito tempo realizando tarefas como plantar sementes, molhar as plantas e preparar a terra. Deve observar a estação do ano para decidir o que plantar e quando finalmente fizer a colheita, poderá vender os produtos na lojinha de Alvarna. É surpreendente como esses elementos tornam o jogo divertido e estimulam o jogador a continuar. Tudo é feito com o relógio in-game correndo, o que pode tornar a experiência um pouco angustiante, mas resulta numa imersão completa na vida da fazenda de Fantasy Harvest Moon.

Os comandos podem ser executados através dos botões ou com a stylus. É válido ressaltar que controlar o jogo pela stylus está muito melhor do que no primeiro Rune Factory. A melhora se deve às novidades implantadas aqui, como um muito bem-vindo sistema de seleção rápida de itens e ferramentas.

O visual é o velho conhecido da série Harvest Moon, com personagens fofinhos em estilo anime. Rune Factory 2 tem uma bela abertura em animação, mas posteriormente a história é apre-



FAÇA PARTE dessa família de caipiras

sentada em caixas de texto e ilustrações dos personagens, como é típico em vários outros jogos do Nintendo DS. Os cenários de Alvarna são pré-renderizados em 3D, são bem detalhados e mudam conforme o passar das estações.

Outro destaque positivo de Rune Factory 2 é a parte de simulação social. Parecida com o jogo anterior, aqui você se relaciona com as pessoas e também com os monstros. É preciso conversar diariamente com os outros habitantes para aumentar a amizade e o amor deles por você. Quanto melhor for seu grau de amizade com os bichos, mais produtivos eles se tornam. Se relacionar é essencial para avançar no jogo. No começo, o melhor é pegar os trabalhos que são anunciados no mural da cidade. São tarefas fáceis de realizar, como entregas ou coleta de itens. Aqui o jogo poderia ser mais diversificado, pois as tarefas não são desafiadoras e você só pode realizar uma por vez, o que é cansativo e até irritante, pois muitas vezes dependem do relógio interno do jogo para que um determinado personagem apareça ou a loja onde você deve entregar o item se abra. Você perde um bom tempo a toa, esperando o horário certo, tempo no qual poderia estar fazendo outras tarefas. O auge da simulação social é o namoro e o casamento, com o qual Rune Factory 2 é levado para sua segunda etapa.

HARVEST MOON DO FUTURO

O que diferencia Rune Factory dos demais jogos Harvest Moon é a presença maior de exploração do mundo e principalmente, de combate. No começo do jogo há pouca coisa para se explorar, mas na segunda parte de Fantasy Harvest Moon, as possibilidades aumentam, com quatro grandes dungeons - uma para cada estação do ano: Verão, Primavera, Outono e Inverno - e uma maior variedade de criaturas, algumas delas só aparecem à noite. Senti falta de puzzles e desafios na exploração das dungeons, que se mostram bastante lineares, ainda mais com a apresentação detalhada do mapa na tela superior do DS. Os combates também são fáceis e com poucas opções: esquivar e bater nos inimigos resolve a maioria dos encontros. Também se pode usar magias e as habilidades especiais das Runas, que dão poderes especiais para cada tipo de arma.

O melhor de Rune Factory 2 é justamente a produção de runas e objetos, liberada ao alcançar a segunda geração no jogo. O sistema é detalhado e abrangente e dá ao jogador mais dedicado muito o que fazer enquanto o tempo passa no calendário do jogo. Coletar itens minerando, cultivando e pescando em diferentes áreas se torna bem mais atrativo com a possibilidade de combinar esses materiais e criar pratos, acessórios e armas especiais que além de úteis podem atingir preços significativos. Obter os itens mais raros tomará boas horas de jogadores dedicados.

Se você procura um RPG tradicional, com monstros e masmorras desafiadoras, Rune Factory 2 não é o seu jogo. O grau de desafio no que concerne à combate e exploração é muito pequeno e está lá apenas para dar um colorido extra à vertente fantástica de Harvest Moon.

Agora, para os fãs da série Harvest Moon ou de games de simulação, Rune Factory 2 é uma ótima pedida para esse começo de ano. É possível passar muitas horas nas atividades diárias, conversando com as pessoas ou criando novos itens. Aficionados por coletar itens e monstrinhos ainda tem a opção de negociar com outros jogadores através do Nintendo Wi-Fi Connection.

A maior reclamação sobre Rune Factory 2 é que o jogo não é muito diferente de seu antecessor. Há melhorias, sem dúvida, mas boa parte ainda é muito parecida. Não que seja um jogo ruim, pelo contrário. Se você jogou o primeiro Rune Factory, é bom levar isso em conta antes de dedicar dezenas de horas a essa não tão nova seqüência. Se ainda não experimentou essa interessante sub-série, o segundo Fantasy Harvest Moon é um bom jogo para começar.

– Pablo Raphael











CHEGOU A HORA dos deuses invadirem seu DS

AGE OF EMPIRES: MYTHOLOGIES

UMA NOVA ERA DOS COMBATES ESTRATÉGICOS

Age of Empires: Mythologies foi lançado no final de novembro do ano passado. Você deve estar se perguntando o porque esse titulo ficou de fora das últimas Nintendo World, certo? É que a quantidade de lançamentos no final do ano foi tão grande, que nossa equipe preferiu ter um pouco mais de calma (e tempo!) para poder jogar esse super lançamento e te contar o porque ele merece estar na sua lista de compras.

Mythologies é a segunda aparição de Age of Empires no portátil de duas telas da Nintendo. A primeira aconteceu em 2006, quando o jogo foi produzido pela Backbone e distribuído pela Majesco.

Um pouco mais de dois anos depois e a série mudou tanto de produtora quanto de distribuidora. Mythologies está nas mãos da Griptonite Games e da THQ.

Mas a mudança de comando não interferiu em grandes alterações no jogo; Mythologies é muito parecido com seu antecessor, só que recebeu uma bela caprichada visual que enriqueceu de detalhes os belos gráficos.

As mudanças não param por aí: como o nome denuncia, Mythologies é ambientado em uma época onde os Deuses tinham fundamental importância para a população e heróis de cada cultura.

Falando nas culturas, é possível escolher entre três diferentes: grega, egípcia e nórdica. O mais interessante é que cada uma é completamente diferente da outras – seja nos diferentes tipos de heróis, Deuses e tropas. Jogar a campanha com cada uma delas oferece uma experiência diferente e desafiadora, já que é preciso dominar com detalhes as peculiaridades de cada cultura para conseguir avançar na aventura e também nos combates contra o computador ou contra amigos.

MAIS COMPLETO

E é agora que vem a melhor fatia do bolo: os modos de versus. O primeiro AoE de DS pecou por possui pequenas e praticamente nulas opções de multiplayer. Problema resolvido. Dessa vez além de um sólido modo online com vários mapas para duelos, a Griptonite ainda adicionou um modos para dois jogadores via wireless com duas fitas, uma fita e até mesmo com apenas um DS, onde a cada turno o portátil passa para a mão do jogador da vez.

O sistema de evolução de eras, típico da série, é uma das características que melhor diferencia Mythologies de tantos outros jogos de estratégia em turnos do mercado. Ao subir uma era, você ganha recursos para poder dar upgrades em todas suas tropas, o que vai te dar uma vantagem estratégica para ficar anos luz a frente de seu adversário.

Age of Empires: Mythologies é uma experiência completa; possui elementos de evolução suficientes para te manter entretido por muitas horas, sem falar nos diversos modos multiplayers que fecham o pacote de um dos jogos mais robustos do Nintendo DS. E aí, entendeu porque não podíamos deixar esse passar em branco?

– Lucas Patricio

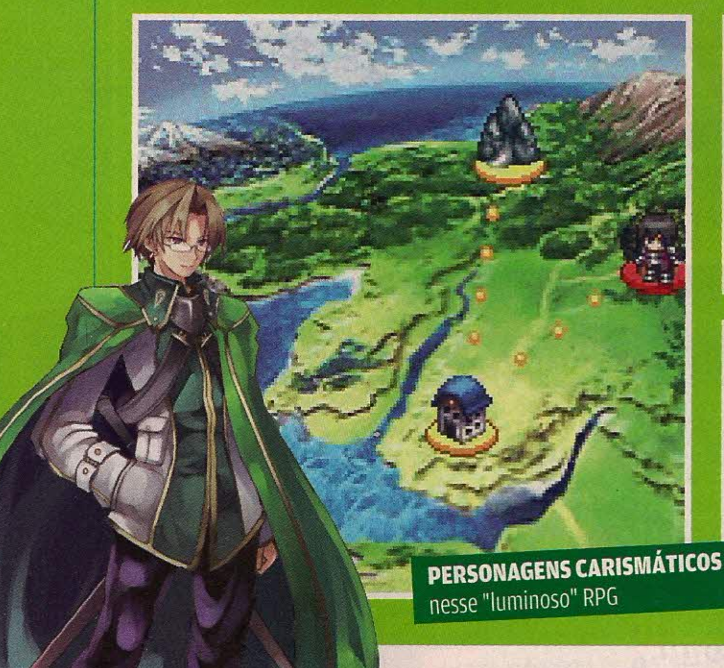


FICHA

Produção: THQ
Desenvolvimento: Griptonite Games
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: RPG/Estratégia
Número de Jogadores: 1-3

Gráficos: 8,5
Som: 8,0
Jogabilidade: 8,0
Diversão: 8,5
Replay: 9,5

NOTA 8.0





PERSONAGENS CARISMÁTICOS nesse "luminoso" RPG

PERSONAGENS PRINCIPAIS

Com 30 minutos de jogo em Luminous Arc 2 você vai conhecer uma média de 20 personagens. Mas não se assuste, nós explicamos quem são os principais:

Roland: O protagonista da história. Junto com seu irmão, ele deseja se tornar um cavaleiro. Após ter o Rune Engine em suas mãos, ele parte para o meio da guerra como um Rune Knight.

Althea: Uma aprendiz mágica que domina o fogo. Ela estava cumprindo ordens para entregar uma carta à Rainha Sophia quando encontrou Roland e se juntou a ele.

Fatima: Uma feiticeira líder das bruxas da escuridão.

Josie: Uma misteriosa criatura felina que usa magia negra.

Rasche: Irmão falador de Roland que não respeita muito seu pai.

LUMINOUS ARC 2

OUTRO RPG, MAS IGUALMENTE ESSENCIAL PARA O SEU DS

O que um RPG estratégico precisa ter para ser considerado bom? Dificuldade? Horas e mais horas de jogo? Sistema de evolução apurada? Pode até ser. Diversos jogos desse gênero possuem essas características e realmente são muito bons. Mas existe um titulo lançado em 2007 para o Nintendo DS que surpreendeu por ter algo em especial: carisma.

Luminous Arc não é o jogo mais brilhante nem o mais inovador, na verdade, se parece muito com outros clássicos do gênero, como Final Fantasy Tactis, Disgaea entre outros. O grande diferencial é o público que Luminous Arc quer atingir. Então antes de saber mais sobre o titulo, responda a pergunta: você gosta de mangas e animes? Se a sua resposta for sim, então não tenha nem medo de jogar Luminous Arc 2, que mesmo não sendo uma sequência direta do primeiro, faz jus a todos os fãs da cultura artística nipônica.

A primeira impressão ao se jogar é: "nossa, mas que jogo bonito". E é verdade. Todos os visuais, artworks, cenários e detalhes possuem um nível de capricho imenso. Os personagens, por exemplo, possuem expressões e características marcantes, o que os aproximam do jogador, tornando tudo mais fácil de se familiarizar.

JUSTIÇA PARA TODOS

E esse é o espírito de LA2. Tudo é simples, fácil e justo. O sistema de combate é muito transparente, ou seja, possui elementos visuais muito bem explicados e informações diversas explicadas de forma simples e sem muita complicação. É o jogo perfeito para quem quer se aventurar em um RPG estratégico, mas se assusta com a perplexidade de Disgaea, por exemplo.

Novatos e veteranos vão se sentir muito à vontade em experimentar os funcionais sistemas de evolução e combate. Cada personagem possui características bem diferenciadas, é aquela velha história: deixa o arqueiro longe, os guerreiros na frente e os fracos escondidos.

Outro ponto alto de Luminour Arc 2 são os sons. Os diálogos mais importantes possuem narração com voz. Mas não ache que são apenas dois ou três diálogos de todo o jogo, pois são muitas frases narradas com uma qualidade muito boa, o que torna a sensação de estar jogando um "anime estratégico" muito maior que um RPG estratégico.

Pode não ser o mais brilhante dos RPGs, mas com certeza é um dos mais cativantes e divertidos jogos do Nintendo DS do gênero que já começa a ficar saturado (basta ver outros títulos analisados por nós nessa mesma Nintendo World que está em suas mãos). A Atlus se provou eficiente mais uma vez em direcionar seu público. Não tenha medo de embarcar nessa aventura, mesmo que você nunca tenha jogado nenhum RPG desse tipo.

– Lucas Patricio



FICHA

Plataforma: DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Image Epoch
Gênero: RPG/Estratégia
Jogadores: 1-2

Gráficos: 8,0
Som: 9,5
Jogabilidade: 7,5
Diversão: 8,5
Replay: 9,0

NOTA 8.5







FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

CONTINUA IMPERDÍVEL MESMO 20 ANOS DEPOIS

Você possivelmente já deve ter escutado falar da série Fire Emblem, certo? Para os mais novatos, nós damos a dica: é a série de origem dos personagens Marth e Ike, presentes em Super Smash Bros. Brawl, de Wii. Lembrou?

Para entender Shadow Dragon, é preciso saber que essa série de RPG tático nasceu há quase 20 anos no Japão pelas mãos da produtora Intelligent Systems, a mesma responsável pela franquia Advance Wars. Já deu para perceber que só por isso, Fire Emblem merece respeito, certo? E merece mesmo. Fire Emblem Shadow Dragon é um remake do primeiro título da série, lançado em 1990 apenas no Japão, para o Famicom (Nintendinho).

O personagem principal, como já entregamos, é Marth, o príncipe de Altea, um reino que acaba entrando em uma guerra e é traído por Gra, um reino que, até então, era aliado. O rei de Altea acabou morrendo em combate e o castelo de seu império fora invadido pelos soldados de Gra, que sequestram sua filha enquanto Marth fugia do local.

Por ser um jogo com ambiente medieval, Fire Emblem apresenta personagens clássicos, como magos, guerreiros, paladinos e cavalheiros.

SIMPLES E FUNCIONAL

Agora que você já deve estar por dentro do universo de Fire Emblem, é hora de explicar como funciona o sistema de combate. Assim como outros RPGs estratégicos, Fire Emblem funciona com ações por turnos realizados no famoso sistema em "grid", aqueles quadradinhos que dividem o cenário como um tabuleiro de xadrez.

Ao contrário de Advance Wars, onde você pode construir novas tropas, em Fire Emblem seus guerreiros são personagens que aparecem na história e se unem a você. Bacana, né? Só que isso também tem um outro lado cruel: eles podem morrer. E não ache que uma magia de "reviver" vai resolver o seu problema, porque quando um personagem morre em Fire Emblem, ele morre de verdade. Não volta mais. Essa característica torna tudo mais estratégico, já que você vai ter que tomar o dobro de cuidado para não acabar "sem amigos" no final de uma missão. Só que essa opção de gameplay acaba interferindo de leve na profundidade dos diálogos e da história, que fica condenada a ser genérica, já que o jogo não pode prever quais personagens que estarão vivos no final de cada batalha.

A vinda da série para o Nintendo DS representou uma melhoria na agilidade dos combates, que com as duas telas do portátil se tornaram muito mais intuitivos e práticos.

A parte técnica está muito caprichada. Os visuais possuem modelos em 2D com muita qualidade e cenários bonitos. As animações de combates são simples, mas possuem modelos ainda mais detalhados e com um efeito bem bacana.

O modo online é o grande atrativo para os fãs de longa data da série, que vão poder participar de combates com até seis personagens do modo single player em cinco mapas diferentes, com suporte a chat por voz utilizando o microfone do DS.

Fire Emblem: Shadow Dragon é um remake competente e que será um prato cheio para os fãs. O sistema de evolução simples e intuitivo vai agradar até mesmo os jogadores menos acostumados com RPGs estratégicos.

– Lucas Patricio



FICHA

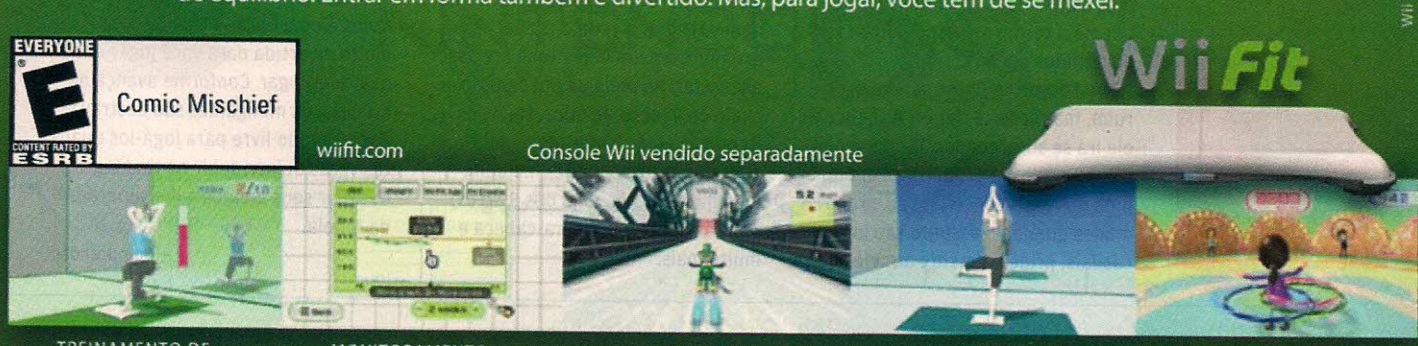
Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: RPG/Estratégia
Jogadores: 1-2

Gráficos: 9,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 8,0
Replay: 8,0

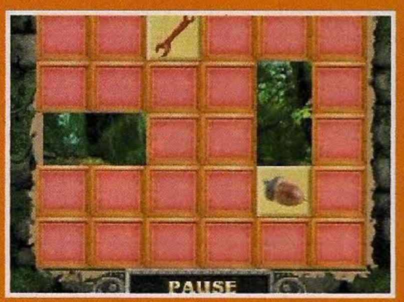
NOTA 8.5

Movimente-se com Wii Fit

Suba no Wii Balance Board e descubra um novo tipo de diversão. Use-o com seu sistema Wii para desfrutar de divertidas atividades com sua família, como Hula Hoop, campeonato de saltos de ski, cabecear bolas de futebol e muito mais. Com mais de 40 desafios diferentes, ele o deixará louco. Você também pode definir objetivos e monitorar seu progresso à medida que domina as artes da yoga, atividades aeróbicas, treinamento de resistência e jogos de equilíbrio. Entrar em forma também é divertido. Mas, para jogar, você tem de se mexer.



TREINAMENTO DE RESISTÊNCIA | MONITORAMENTO DO OBJETIVO | JOGOS DE EQUILÍBRIO | YOGA | ATIVIDADES AERÓBICAS









ENCONTRE, DESCUBRA, CLIQUE, arraste e seja feliz

TEMPO É DINHEIRO

As vezes o tempo vai realmente apertar para o seu lado. Nesses momentos, nada como usar de estratégia e bom senso para não ficar empacado. Cada missão é dividida por dois minigames e você precisa concluí-los no mesmo tempo pré-determinado. Como em uma prova de vestibular, a idéia é nunca demorar muito em um puzzle - deixar, por exemplo, apenas 5 minutos para resolver o próximo enigma é loucura. Para lhe tirar do sufoco nos piores momentos, você tem a opção "hint", que dá uma grande dica de como resolver o problema. Mas só use essa função em momentos realmente necessários, ou deixará de ganhar muitos pontos bônus no final da missão.

AMAZING ADVENTURES: THE FORGOTTEN RUINS

PEGUE A STYLUS E BANQUE O INDIANA JONES

Há momentos na vida do gamer que ele não quer jogar nada muito complexo ou que exija horas e horas de dedicação. Você já passou por uma sensação parecida com essa? Amazing Adventures é para momentos como esse, em que tudo o que você quer é pegar o DS e relaxar - vulgo "matar o tempo sem justa causa".

O jogo é uma junção de vários puzzles e minigames casuais. Para exemplificar, não chega a ser tão descompromissado quanto um Wario Ware e nem tão criativo quando um Professor Layton. Com tarefas simples e divertidas, digamos que seja um meio termo mediano entre esses dois títulos citados.

The Forgotten Ruins parece ser ruim, mas se você der uma chance a ele irá se surpreender. Também não é para menos, a produtora PopCap é uma das mais conceituadas e renomadas quando o assunto são jogos casuais, principalmente aqueles de se jogar na internet.

Seguindo o modo principal, você está em uma expedição a procura de artefatos históricos e relíquias de uma civilização antiga. Para completar a exploração você precisa passar por várias sequências de desafios separados por missões e níveis de dificuldade.

QUEM PROCURA ACHA

Quando eu disse que os minigames são perfeitos para matar o tempo, não estava exagerando. Você vai ficar com tanta vontade de resolve-los que nem vai notar o tempo passar. Por exemplo, em um deles você precisa encontrar, no meio de um cenário cheio de ilusões de ótica, todos os itens que estão descritos na tela superior. Outros puzzles incluem: jogo da memória, jogo dos 5 erros, montar peças de quebra-cabeça e muito mais.

E o melhor: todas as tarefas são feitas apenas com o uso da stylus, seja selecionando, arrastando ou clicando nos cenários fotográficos para resolver os enigmas. É o tipo de jogo que não cairia bem em nenhum outro portátil que não fosse o DS e sua tela sensível.

Mas não pense que você terá todo o tempo do mundo para completar os puzzles com sucesso - um cronometro regressivo vai lhe obrigar a administrar o tempo e correr contra o relógio para não fracassar na sua jornada pelas ruínas antigas.

Amazing Adventures: The Forgotten Ruins é uma opção humilde, mas muito divertida para você jogar em qualquer lugar. Conforme avança na história, os minigames são destravados no modo livre para jogá-los quantas vezes quiser, subir no ranking e desafiar seus amigos a lhe superarem na tabela.

– Odir Brandão



FICHA

Plataforma: DS
Produção: PopCap Games
Desenvolvimento: Black Lantern Studios
Gênero: Adventure
Número de jogadores: 1

Gráficos: 7,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 7,0
Diversão: 7,0
Replay: 8,0

NOTA 7.5


NINTENDO DS
Nintendo
NINTENDO DS™
...é para todos
Nintendo DS é uma marca registrada da Nintendo. © Nintendo 2008








MONSTROS VERSUS HUMANOS em um embate épico

LORD OF THE RINGS: CONQUEST

UMA CONQUISTA NÃO TÃO CHEIA DE AÇÃO

Se você é um fã de Senhor dos Anéis, provavelmente está carente de títulos da saga do autor JR Tolkien em plataformas Nintendo desde a época do Game Cube. O Wii não tem nenhum jogo da série - e Conquest infelizmente também não terá versão para o console. Mas já que dizem que é melhor um do que nenhum, The Lord of the Rings: Conquest chega para o Nintendo DS como única opção para os nintendistas.

Conquest é uma promessa da produtora Pandemic e esperado por todos por ter uma proposta de jogabilidade que se assemelha a jogos como Star Wars: Battleftont, colocando dois exércitos em confronto. Você pode escolher entre diversas classes de personagens, como por exemplo guerreiro de espada, arqueiro e mago - para trocar de personagem durante o jogo é só chegar em uma base.

Obviamente, o DS traz uma versão minimizada de tudo o que Conquest consegue ser em outros consoles não Nintendo. Não que isso seja ruim, afinal o pessoal da Pandemic cuidou para trazer muitas referências aos livros e filmes de Senhor dos Anéis para não decepcionar nem os mais exigentes.

LUTE COM O PERSONAGEM QUE QUISER

Como em um jogo de ação simples, em que você precisa avançar pelo cenário linear derrotando inimigos pelo caminho, Conquest possui uma jogabilidade 3D com câmera panorâmica fixa. Diferentemente de outras versões, em que cerca de 150 personagens podem ser mostrados na tela ao mesmo tempo, no DS os inimigos vem em pequenos "blocos" de média de 4 orcs ou individualmente conforme você corre pelo mapa e assim por diante.

Tudo é bem explicativo na primeira missão e não é difícil pegar o esquema dos botões. Você pode escolher jogar controlando o personagem com a stylus ou no direcional com os botões, e ainda pode alternar entre uma configuração e outra sem nem precisar pausar o jogo.

Para sair um pouco do clima monótono de derrubar um inimigo após o outro, o jogo sugere algumas pequenas "missões" para você resolver. Por exemplo, para obstruir uma passagem do início do jogo você precisa ir até a base de troca de personagem e escolher o mago para que a magia dele abra caminho. Outras vezes, é preciso coletar algum item, derrotar algum inimigo com uma arma especifica e coisas assim.

No geral, o primeiro The Lord of the Rings no DS não passa de uma adaptação simplista de Conquest. Faltam mais recursos de jogabilidade e realmente desafios dignos da proposta do novo jogo. O lado bom é que estamos falando de Senhor dos Anéis e todo o enredo que envolve o Um Anel, então graças a todas as referências presentes não dá para classificá-lo como um jogo ruim de DS.

– Odir Brandão



FICHA

Plataforma: DS
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Pandemic Studios
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-2

Gráficos: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 6.5
Diversão: 6.5
Replay: 7.0

NOTA 6.5

SAINDO DO SEGUNDO PLANO

Todos os jogos da turma de Mario... menos os do Mario!

— Rodrigo Ortiz



Todo mundo fala no Mario, Mario, Mario... e quase sempre seus companheiros acabam ficando em segundo plano. Tudo bem que o baixinho sempre rouba a cena, não importa onde, incluindo na hora de criar jogos. Pense rápido: quantos jogos protagonizados por Luigi você consegue se lembrar? Quando foi a última vez que a Princesa Peach salvou Mario? Mas é fato que esses jogos aconteceram, então vamos lembrar todas as vezes que esses coadjuvantes viraram heróis!

LUIGI

O irmãozinho

Eterno companheiro das aventuras de Mario, desde cedo Luigi estava por perto, seja pulando em tartarugas, salvando princesas ou até, em alguns casos, salvando Mario. Apesar de não ter a coragem e a destreza do irmão, geralmente sabe enfrentar seus medos e desenvolve suas próprias habilidades para ajudar na luta contra Bowser ou qualquer um dos muitos vilões da série no passar dos anos.

Primeira Aparição: Luigi surgiu ao lado do irmão no jogo Mario Bros. (Arcade/outros, 1983), na época com pouca diferença além da cor de suas roupas - os irmãos eram iguaizinhos. Shigeru Miyamoto, buscando uma jogabilidade com dois jogadores simultaneamente (na época, uma novidade), inspirou-se na jogabilidade de Joust e criou Luigi como o segundo personagem jogável, para acompanhar Mario. Com o passar do tempo, ganhou uma aparência diferenciada, se tornando o mais alto dos irmãos, uma personalidade própria e diferenças de habilidade.

Primeiro jogo próprio: Tecnicamente, Mario Bros. seria seu primeiro jogo, afinal o game fala de "Bros.", abreviatura de "Brothers", ou seja, "irmãos". Isso significa que seria tão protagonista quanto Mario.

Mesmo assim podemos argumentar que ele continua no segundo lugar. Tudo bem, tudo bem, alguns anos depois temos o jogo educativo Mario is Missing! (PC/NES/SNES, 1992/1993), onde o primogênito é capturado por Bowser e o caçula deve ajudá-lo. Mesmo assim, o destaque ficou para o capturado, não para o salvador, pelo nome do baixinho no título.

Porém, MUITOS anos depois, no lançamento do JogoCube, Luigi finalmente teve um jogo com seu nome no título! Era, claro, Luigi's Mansion (NGC, 2001), onde nosso amigo ganha uma mansão cheia de fantasmas. As aparições capturam Mario e, outra vez, o irmãozinho vai salvar o mais velho... desta vez com um título com seu nome!

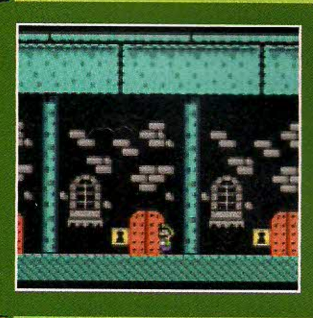
Se não fosse por ele: Além de perder muita mão-de-obra na hora de acabar com os inimigos, Mario possivelmente estaria sequestrado por algum vilão. Luigi já salvou o irmão de Bowser e de fantasmas... vai saber o que aconteceria se ele não estivesse por perto antes?

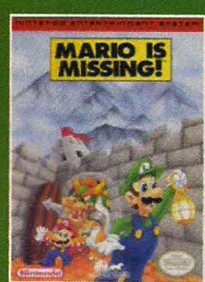
VOCÊ SABIA?

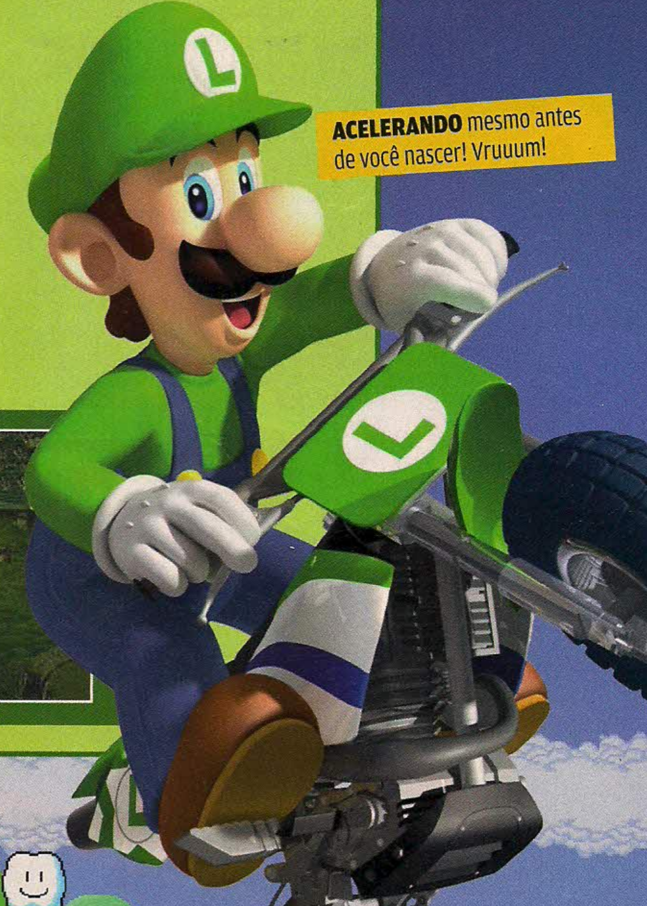
A política de marketing da Nintendo pede que todo personagem ganhe um nome. Assim, na época em que o verdinho foi criado, deram o nome de Luigi baseado no nome de uma pizzaria próxima ao quartel-general da Nintendo of America em Redmond, chamada "Mario & Luigi's". Foi nessa ocasião também que os irmãos viraram uma dupla de encanadores italianos, ainda mais que Mario antes era um carpinteiro, em Donkey Kong (Arcade, 1981).

GÊMEOS OU NÃO, EIS A QUESTÃO!

Uma dúvida frequente sobre Luigi e Mario seria se os irmãos são gêmeos ou não. Diversos jogos, incluindo Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES, 1995), Super Paper Mario (Wii, 2007) e até Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008) contam com referências de que os irmãos seriam gêmeos, sendo Mario o gêmeo "mais velho". Porém em outras ocasiões, Luigi é referido como um irmão menor, muitas vezes ele mesmo falando de Mario como um irmão mais velho. A dúvida persiste. Uma palavra final, Nintendo?







ACELERANDO mesmo antes de você nascer! Vruuum!



YOSHI

O fiel companheiro

Apesar de se referir a toda a espécie dos dinossaurinhos, normalmente quando falamos Yoshi nos referimos ao verde, mais conhecido (a mesma confusão de definição ocorre com Toad). Yoshi e os outros de sua espécie acompanham Mario há tempos. No lançamento dos jogos, não é um dos personagens mais antigos, porém considerando elementos de história, ele e sua turma estariam por aí desde antes de Mario nascer.

Primeira aparição: A primeira aparição foi em Super Mario World (SNES, 1990), já em destaque na capa, onde nascia de um ovo em sua forma "adulta" e servia de montaria para Mario, além de ajudá-lo a chegar em locais mais altos e comer inimigos. Pensando bem, a relação dos dois é um pouco cruel - afinal, para alcançar fases secretas e moedas, quantas vezes o encanador não abandonou o companheiro, derrubando-o em buracos ou na água?

Primeiro jogo próprio: Pelo sucesso de sua primeira aparição, Yoshi ganhou um jogo próprio chamado - advinhe só - Yoshi, também conhecido como Yoshi's Egg (Yoshi no Tamago, no Japão), para o NES, em 1991. Este pouco conhecido jogo de quebra-cabeças tinha Mario e Luigi num tipo de Tetris com monstros. Alinhando-se os monstros de maneira certa com ovos de Yoshi, o dinossauro nascia e destruia os inimigos.

Diferente de outros personagens coadjuvantes, sua decolagem para o estrelato foi rápida: além de gerar uma série de jogos independente do encanador, rapidamente se tornou um dos favoritos. A independência total só chegaria com Yoshi's Story (N64, 1997), o primeiro jogo sem referências a Mario, que geraria depois uma série de aventuras exclusivas ao dinossauro.

Se não fosse por ele: Além de ter ajudado Mario carregando-o para lá e pra cá quando ele já era adulto (o que vale por dois, afinal Mario não é lá tão leve), Yoshi e seus companheiros de espécie já fizeram de tudo para salvá-lo quando ele ainda era um bebê. Considerando a cronologia da criação dos jogos, Yoshi representou uma adição de jogabilidade muito interessante, mas pela cronologia da história de Mario (se é que há uma continuidade), Mario não estaria aqui hoje se não fosse este simpático dinossaurinho.



WARIO

O eterno rival

Wario é mau-encarado, mau-humorado e, em termos, malvado. Na verdade, não é que necessariamente seja mau. É só que não se importa muito com ninguém a não ser ele mesmo. Dono de um enorme nariz rosado e um bigode arrepiado, além de um amante de dinheiro, alho e algumas coisas nojentas, é praticamente um Mario às avessas. Não só o nome, que é o de Mario "invertido", mas Wario conta com outras similaridades, como a roupa e alguns movimentos. Nos últimos anos, com a série WarioWare, ganhou uma aparência diferenciada, mais moderna, que também foi adotada no jogo Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008).

PRINCESS PEACH TOADSTOOL

A dama em apuros

Peach é a principal figura feminina nos jogos de Mario e sua turma. Sempre sequestrada por Bowser ou em uma situação de perigo, a moça foi por muito tempo um simples objetivo para Mario - salvar a dama em apuros. Além de ser uma bela loira, Peach ainda é a princesa de Mushroom Kingdom com uma fortuna estimada pela revista Forbes de mais de US$1 bilhão. Sorte de Mario, já que desde sempre existe uma suposta ligação romântica com ela, ainda mais depois de tantos resgates.

Originalmente, quando Mario ainda era Jumpman (Donkey Kong, Arcade, 1981), Peach ainda não era a "mocinha" da série. Este lugar ficava para Pauline, na época namorada de Mario/Jumpman e sequestrada por Donkey Kong.









Primeira aparição: Wario foi criado como um antagonista para Mario, surgindo como o vilão e chefão de Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (GB, 1992). Nesse jogo, Wario joga uma maldição em Mario Land, transformando o local em Warioland, e assim fazendo todos os habitantes verem Mario como inimigo.

Primeiro jogo próprio: Contra todas as previsões, Wario conseguiu um sucesso rápido. Depois de sua primeira aparição, logo estava já no título, voltando como vilão em Mario & Wario (Famicom, 1993), um jogo de quebra-cabeças que ficou limitado ao Japão. Logo depois, já ganhou papel principal na próxima versão de Mario Land, entitulada Wario Land: Super Mario Land 3 (GB, 1994). A independência total do nome de Mario, porém, só viria com Virtual Boy Wario Land (Nintendo Virtual Boy, 1995), com pouca repercussão. A partir daí, a série Wario Land continuaria por anos (tendo até Wario Land: Shake it! para o Wii, em 2008), gerando mais tarde a série spin-off WarioWare, com o lançamento WarioWare, Inc.: Mega Microjogo$! (GBA, 2003).

Se não fosse por ele: Bem... ãhn... A vida de Mario seria menos interessante. Analisando friamente, a presença de Wario na vida de Mario não trouxe nenhum benefício, além de algumas aventuras a mais. Isso não faz tanto sentido... alguns ajudam tanto Mario e mal ganham jogos, enquanto um vilão que vira anti-herói é um sucesso. Mas tudo bem! Wario não liga para coisas banais como "fazer sentido", mesmo.

WARIO É FEIO mas é um dos personagens mais carismáticos da Nintendo

A presença dela não durou muito - com alguns jogos, logo era Peach a sequestrada, e desta vez por Bowser. Fora do Japão, foi por muito tempo chamada de "Princess Toadstool" (Toadstool = Cogumelo Chapéu-de-Sapo, também origem do nome do baixinho Toad), sendo que só em 1996, no lançamento ocidental de Super Mario 64 para o N64 que a garota recebeu seu nome original.

Primeira aparição: A primeira aparição de Peach marcou seu destino - foi em Super Mario Bros. (NES, 1985), onde - adivinhem só - a moça foi sequestrada por Bowser. Depois disso o papel se repetiria por um bom tempo, com Peach marcando presença em praticamente todo jogo com o encanador bigodudo.

Primeiro jogo próprio: O caso é parecido com o de Luigi. A primeira vez que pudemos controlar a moça foi em Super Mario Bros. 2 (NES, 1988). Ela podia flutuar, tendo uma vantagem em relação aos outros personagens na hora de pular, habilidade que mantém até hoje. Mas nesse jogo, por mais que fosse uma das protagonistas, a estrela era o Mario. Anos mais tarde, em Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (SNES, 1996), voltou a ser co-protagonista - mas alguém falou "Super Peach RPG"? Acho que não. Foi só recentemente que ganhou seu próprio jogo, Super Princess Peach (DS, 2005) onde finalmente foi a vez da moça salvar Mario. Afinal, a justiça foi feita!

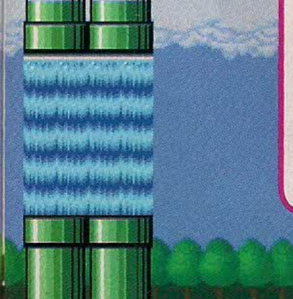
Se não fosse por ela: Mario ainda estaria trabalhando como encanador - ou melhor, como carpinteiro. Podemos dizer que, junto dos vilões, foi a força motivadora para Mario ser o que é hoje. Primeiro, Pauline (como uma quase-Peach) sendo capturada por DK, depois Peach sendo capturada inúmeras vezes por Bowser. O que os homens não fazem pelas mulheres...





CONFUSÃO NUMÉRICA

O Super Mario Bros. 2 conhecido no ocidente é diferente da versão japonesa. Este fato, pouco desconhecido aqui, se deu porque na época a Nintendo achou que a versão japonesa da sequência do jogo seria difícil demais para os ocidentais, utilizando então o jogo japonês Yume Koujou: Doki Doki Panic (Famicom, 1987) como base para criar um SMB norte-americano. Anos depois, o original japonês seria lançado no ocidente como "Lost Levels", e o norte-americano chegaria ao Japão como "Mario USA". Assim, a opção de selecionar Princess Peach só existiu, originalmente, na versão norte-americana, porém a decisão iria influenciar aspectos futuros da personagem.











OS INJUSTIÇADOS

Alguns personagens de Mario, por mais que sejam lembrados por todos jogadores, nunca ganharam um jogo próprio. Veja abaixo os dois principais injustiçados:

TOAD

O ajudante

Como "Yoshi", "Toad" denomina toda uma espécie de moradores de Mushroom Kingdom que tem cabeças em forma de cogumelo, mas no geral o nome se refere ao sempre presente ajudante de cabeça com bolas vermelhas e colete azul. Desde que surgiram, os pobres cabeçudos ficam em segundo plano. Por sorte não apanham feito Goombas ou Koopas, mas mesmo assim é triste não terem um jogo próprio.

Primeira aparição: Toad apareceu pela primeira vez em Super Mario Bros. (NES, 1985), onde foram alvo do ódio de muitos fãs quando eram encarregados de passar a mensagem que "a princesa está em outro castelo".

Se não fosse por ele: Provavelmente Mario estaria perdido, procurando a princesa no castelo errado. Simples assim. Piadas à parte, o cogumelinho já ajudou tantas vezes que é até difícil de contar.

TOAD DIZ "TCHAUZINHO" para um jogo próprio

BOWSER

O vilão

Aaah, Bowser. O arqui-inimigo. O rei dos Koopas. Sempre sequestrando Princesa Peach, o grandalhão já lutou com (e apanhou de) Mario tantas vezes, e não desiste nunca. Claro, várias vezes os dois se juntaram para derrotar inimigos em comum, mas sempre ele inventa algum pretexto para que o encanador venha correndo atrás dele e lutem mais uma vez. Será amor?

Primeira aparição: Bowser não é o "vilão original" de Mario, posto que fica para o hoje aliado DK. Ele surgiu originalmente em Super Mario Bros. (NES, 1985), assim como Toad, continuando no mesmo papel por diversos outros jogos. Vale lembrar que o grandão já foi um personagem jogável por várias vezes, apesar de nunca ter protagonizado nenhum jogo. Estaria ele próximo de conseguir? Pense bem, se até o vilão de Sonic, Robotnik (Dr. Eggman) já ganhou seu próprio jogo (Dr. Robotnik's Mean Bean Machine -Mega Drive, 1993), por que Bowser não pode ter o seu?

Se não fosse por ele: Bem... Mario estaria em casa, jogando paciência, ou consertando canos, ou passeando com seus amigos cogumelos e com a Princesa. Sério, a vida dele seria um marasmo sem fim. Bowser, como vilão, é o responsável pela maioria das aventuras de Mario, sem contar nas vezes que deu uma mão para o rival, tirando-o de vários problemas.

QUE TAL UM JOGO com o monstrengo da Nintendo?

E O GORILA?

Estranhou que não falamos do Donkey Kong? Bom, convenhamos, o gorilão há muito tempo deixou de ser um mero coadjuvante (aliás, Wario e Yoshi estão quase no mesmo pé que ele). Por isso (e também pelo fato dele ter tido uma materia só dele há pouco tempo), deixaremos o grandalhão de lado desta vez. NW

Melhor Preço, Atendimento e Garantia. Vem pra Fratello!

Um mundo de ofertas e oportunidades para você.

Via Pixel Comunicação



Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO
nossa Garantia
A maior do Brasil

NINTENDO DS LITE

Mais compacto e leve possui 5 níveis de iluminação

* Pague também em:

36x R$ 23,47

CONTROLE REMOTO E NUNCHUCK

Detecta: inclinação, mira e movimento



* Pague também em:

36x R$ 13,04

NINTENDO WII

(acompanha 1 jogo original e 2 controles: 1 Nunchuck e 1 remote)

Controle revolucionario que detecta: Inclinação, mira e movimento.



* Pague também em:

36x R$ 67,27

LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS



COMPRE ESTAS E OUTRAS OFERTAS EM NOSSA NOVA LOJA VIRTUAL COM SUPER DESCONTOS PARA OS LEITORES DA REVISTA NINTENDO



SEU GAME COM TUDO!

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206



Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br



Fale ON LINE com nossa equipe pelo MSN:
atendimentofratello@hotmail.com



Os preços da Sta. Ifigênia agora na REGIÃO do Tatuapé!

A minha é a 1ª loja há 13 anos!

A minha tem TODO DIA ofertas imperdíveis!

Mas a minha tem o melhor preço da região!!

HuAu, e eu estou com NOVA LOJA, venham conhecer!

Tem sempre uma Loja pertinho de você, confira o melhor acesso:

LOJA CENTRO 1
Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar - **Loja 215/216**
Fone: (011) 3333-2092 ou 3362-2206
Fone/Fax: (011) 3331-3029

LOJA CENTRO 2
Galeria São Paulo
principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 238 -
Fone: (011) 3331-7014

LOJA TATUAPÉ
Rua Tuiuti, 1547
Loja 38
Fone: (011) 3513-4601
Box Center Tatuape
Metrô Tatuapé 2

NOVA LOJA
LOJA Pça. Silvio Romero
Rua Serra de Bragança, nº 306
Fone: (011) 2093.2092 / 2093. 2095
Tatuapé
Pça. Silvio Romero
Metrô Tatuapé 1

http://www.fratellogames.com.br

*** Os preços anunciados podem sofrer alterações decorrentes das variações do Dóllar e do tempo de publicação desta revista.**
O valor anunciado à vista é para pagamento somente em dinheiro. O aparelho anunciado é bloqueado de fábrica.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.


Final Fight



A LUTA FINAL NUNCA É A ÚLTIMA

Tudo o que você precisa saber sobre a série clássica Final Fight – Rodrigo Ortiz

Era uma vez a Capcom, em 1989, antes do sucesso que a consagrou como uma das maiores software houses: Street Fighter II. Na época, um novo projeto surgia e parecia muito promissor. Ele falava de lutas com gangues em ambientes urbanos, e trabalhava no já popular gênero dos beat 'em up. Nascia Final Fight.

Cody Travers

Namorado da filha do prefeito Haggar, Cody é provavelmente o cara mais normal do game. Bom, um cara normal que sabe lutar, mas tudo bem. Meio-termo entre Guy e Haggar, Cody balanceia velocidade e força, tendo também a vantagem de poder usar facas para ataques próximos a seus inimigos.

Cody volta aos games Capcom em Street Fighter Alpha 3 (Arcade/GBA, 1998). Depois dos eventos da série FF, Cody termina seu namoro com Jessica e acaba preso por se envolver em lutas. Assim, em Alpha 3 ele aparece com um uniforme listrado de preso e algemas (apesar de retirá-las em alguns momentos). Outras aparições incluem a forma de carta em SNK vs. Capcom: Card Fighters Clash DS (DS, 2006/2007), assim como Guy, Haggar, e outros.

FINAL FIGHT (SNES, 1990/1991) / FINAL FIGHT GUY (SNES 1992/1994)

Depois do sucesso nos arcades, Final Fight chegou ao SNES, sendo um dos games disponíveis no lançamento do console no Japão, em 1990, só dando as caras no ocidente em 1991.

Contando com a mão do designer Akira Nishitani (Nin-Nin) e o designer de personagens Akira Yasuda (Akiman) - que trabalhariam em seguida em Street Fighter II -, FInal Fight se passava na cidade norte-americana de Metro City. Em "algum momento dos anos 90" (1989, no Japão), Jessica, a filha do prefeito é seqüestrada pelo maior grupo de bandidos da cidade, a Mad Gear Gang, que, buscando o controle de Metro City, a usa como refém para tentar manipular o prefeito. O prefeito Mike Haggar, antigo lutador de luta-livre (peraí... hein?), se recusa a ceder às exigências e decide ir acabar com os bandidos com suas próprias mãos (ãh?), contando com a ajuda do namorado da moça, um lutador chamado Cody. Na versão original, o grupo contava também com Guy, um ninja Bushin, que acabou sendo removido da primeira versão para o SNES.

Esse enredo, hoje em dia, iria parecer piada com certo governador norte-americano, mas esquisitices à parte, o game foi um sucesso. A jogabilidade era simples e viciante - ataque, pule, pegue itens e use ataques especiais para acabar com os inimigos que surgirem no seu caminho. Personagens carismáticos, chefes e inimigos dignos de serem lembrados, fases variadas e divertidas e uma ótima trilha sonora conquistaram uma base de fãs que continua até hoje.

A versão de SNES, por questões de espaço de cartucho (e economia), perdeu além de Guy a fase Industrial Area, com seu chefe Rolento (que apareceria mais tarde nos games Street Fighter) e a jogabilidade cooperativa, ficando limitada a apenas um jogador.

Para compensar a injustiça, Guy logo ganhou sua própria versão, Final Fight Guy. Lançada em 1992 no Japão, esta versão teve lançamento limitadíssimo nos EUA, sendo que quando surgiu no ocidente, em 1994, só era disponível para locação em locadoras Blockbuster - hoje em dia é peça para colecionadores.

A grande diferença já está no título: temos Guy no lugar de Cody. A desculpa acaba sendo que Cody estaria treinando longe de Metro City, então Guy aparece para salvar a cidade junto de Haggar. Além do protagonista diferente esta versão também inclui algumas mudanças de jogabilidade e alguns itens novos.

FINAL FIGHT 2 (SNES 1993)

Um ano depois do lançamento de Final Fight Guy, a série ganhava sua segunda aventura. Desta vez, o lançamento foi feito diretamente para o SNES, sem versão anterior para arcade.

Depois da derrota da Mad Gear Gang em Final Fight 1/Guy, nossos amigos continuaram suas vidas normalmente. Cody saiu de férias com Jessica; Guy partiu em uma jornada de treinamento, e Haggar continuou na prefeitura. Mas como as coisas nunca ficam muito calmas, antigos membros da Mad Gear se juntam a um novo líder e recriam a gangue na Eurásia, seqüestrando Rena, a esposa de Guy, assim como seu sogro e seu antigo mestre Genryusai. Como o ninja está sumido (irônico, não?), Maki, irmã de



Guy

Especialista em ninjutsu estilo Bushin Ryuu Ninpou, Guy é muito conhecido pela sua roupa vermelha e por um golpe especial em que dá uma voadora pegando impulso na parede. É o mais rápido, porém mais fraco dos lutadores selecionáveis.

Mais tarde, com o lançamento de Street Fighter Alpha (Arcade/GBC, 1995/2000), Guy foi incluido no game como um personagem jogável, com poucas mudanças, assim como outros personagens de FF, incluindo os chefes Sodom e Rolento. Sua presença continuaria nos próximos Alphas e pontas em outros jogos, aumentando sua popularidade mesmo entre os jogadores que não conheciam Final Fight.





VOLTANDO ÀS ORIGENS

Muitos anos depois o primeiro Final Fight voltaria a um console Nintendo quando ninguém esperava:

Final Fight One (GBA 2001)

Um dos primeiros games para o na época recém-lançado GBA, One conta com tudo que o SNES perdeu - temos os três personagens, a fase Industrial Area e partidas cooperativas usando link cable. A versão ainda ganhou melhorias próprias, incluindo novos diálogos e versões secretas de Cody e Guy, baseadas nas de Street Fighter Alpha.

Rena liga para Haggar para pedir sua ajuda. Junto do espadachim Carlos Miyamoto, ele se encontra com Maki e os três partem para enfrentar a nova Mad Gear.

O game seguiu o mesmo estilo beat 'em up visto nos anteriores, exceto que, para a alegria dos fãs, existe jogo cooperativo para dois jogadores. Outra grande mudança do ponto-de-vista de história é o fato deste game se passar num espaço muito maior - são apenas 6 estágios, mas cada um deles em um país diferente da Eurásia.

MIGHTY FINAL FIGHT (FAMICOM/NES 1993)

Pouco depois do lançamento de Final Fight 2 para o SNES, o NES (ou Famicom, no Japão), ganhou sua própria versão do game. Baseado no game original, é uma versão cômica da luta de Cody, Haggar e Guy contra a Mad Gear Gang. Saindo dos gráficos mais adultos, todos personagens são pequenos e cabeçudos, estilo conhecido como SD (Super-Deformed, ou Super-Deformado), e toda ação tem um tom mais leve e cômico.

Apesar de contar com o mesmo enredo, algumas coisas mudaram em favor do humor. Um bom exemplo disso é o fato que o seqüestro de Jessica não foi para tomar controle da cidade, mas sim porque o líder da Mad Gear, Belger, se apaixonou por ela e quer se casar, tomando a cidade no processo.

Assim como o original, não há jogo cooperativo, porém os três personagens são jogáveis, em vez de apenas dois como em FF1 ou FF Guy. Outras novidades de jogabilidade incluem a presença de elementos RPG como pontos de experiência e levels. Ganhar level-ups, além restaurar os pontos de HP do jogador, aumentam sua velocidade, força, defesa e barra de vida. Os jogadores podem chegar até o level 6, seja matando inimigos ou coletando itens para conseguir os pontos de experiência. Além de contarem com suas técnicas de luta tradicionais, o sistema de levels ainda permite uma nova técnica especial no level 4, diferente para cada personagem. Por fim, cada personagem tem sua própria arma especial que pode ser encontrada nas fases, de acordo com o estilo do personagem.

FINAL FIGHT 3 (SNES 1995/1996)

Também conhecido como Final Fight Tough no Japão, FF3 também teve seu desenvolvimento baseado puramente no SNES. A nova aventura se passa depois do fim da Mad Gear Gang em FF2. Um grupo chamado Skull Cross Gang surge em Metro City e se destaca, dominando as outras. Guy, voltando de sua jornada de treino, se reencontra com Haggar, e logo a dupla descobre que a Skull Cross está causando confusão na cidade. A dupla parte para ajudar, acompanhados de dois novatos: Lucia, uma policial da unidade de crimes especiais de Metro City e Dean, um lutador que já teve um histórico com a Skull Cross.

Pela primeira vez, os jogadores puderam escolher entre quatro personagens diferentes. Continuando a possibilidade de jogo cooperativo ou solitário, também havia a novidade de jogar com apenas um jogador e um parceiro controlado pela inteligência artificial do game.

A jogabilidade também ganhou várias mudanças, incluindo a possibilidade de "dash" (sem tradução literal, é um movimento de correr rápido e curto, muito presente em jogos de ação). Junto do dash, foram criadas novas combinações de ataque e ataques especiais, além de outras possibilidades para "agarrões", entre outros.

No melhor estilo Street Fighter, os lutadores ganharam golpes baseados em comandos, incluindo ainda um ataque especial baseado em uma barra que se enchia conforme o jogador atacava inimigos. Como em Mighty Final Fight, os lutadores contavam com armas em que eram especialistas. Só que aqui, se as pegassem, conseguiam usar combos especiais exclusivos ao personagem.





LUTAS NO BANHEIRO são ainda mais legais



Mike Haggar



Um cara muito bem-sucedido, além de ter feito carreira como lutador de luta-livre e ter tido uma linda filha, Haggar conseguiu até virar prefeito da violenta Metro City. Na hora da luta, é o mais lento da turma. Isso é compensado pela sua força e conhecimentos de luta, incluindo sua marca registrada, o pilão. Talvez seja um pouco esquentado, saindo por aí pra bater em bandidos sem pensar duas vezes. Mas ninguém é prefeito. Digo, perfeito.

Além da série Final Fight, Haggar é um personagem selecionável no game de luta-livre Saturday Night Slam Master, também conhecido no Japão como Muscle Bomber - The Body Explosion (Arcade, 1993), sua versão melhorada Muscle Bomber Duo (Arcade, 1993) e sua seqüência Ring of Destruction: Slam Masters II (Arcade, 1994). O estilo de luta continua o mesmo de Final Fight, com poucas diferenças. Podemos até ver Jessica, que, em algumas vitórias, sobe no ringue para comemorar com o pai. Nas versões japonesas, as lutas se passariam antes dos eventos de Final Fight, com Haggar tendo 40 e 41 anos, em vez dos 46 de Final Fight. No ocidente, porém, as coisas mudaram, com referências a ele como "antigo prefeito", e informações sobre o fim da violência, etc.

Haggar também conta com outras pontas, direta ou indiretamente em outros jogos da Capcom. Zangief, de Street Fighter, por exemplo, tem vários golpes em comum com o prefeito, além de ter como roupa alternativa em Street Fighter IV (Arcade, 2008), a roupa de Haggar do FF original. Em games como Street Fighter Alpha 2 (Arcade/SNES, 1996) e 3 (Arcade/GBA, 1998), Street Fighter II: 2nd Impact (Arcade, 1997) e Capcom Fighting Jam (Arcade, 2004), ele aparece em diversas situações, como cenários ou finais de personagens, mas nunca como um personagem jogável. Em 2003, quase foi parte do game Capcom Fighting All-Stars, mas infelizmente o projeto foi cancelado. Por fim, junto de vários outros personagens do elenco, Haggar aparece em uma carta em SNK vs. Capcom: Card Fighters Clash DS (DS, 2006/2007).

REFERÊNCIAS? ONDE?

Final Fight é um mar de referências e curiosidades. Confira abaixo alguns detalhes que ficaram ocultos:

- Não é por nada que o espadachim Carlos tenha o sobrenome Miyamoto - esse é o sobrenome de Musashi, o maior samurai que já existiu.
- Existe uma dupla de lutadores ágeis, El Gado e Holly Wood, em FF. Além de serem favoritos dos fãs, é óbvia a referência no nome do segundo, não?
- Dois motoqueiros de FF chamam-se, respectivamente, Axl e Slash. Seriam os criadores fãs de Guns N' Roses?
- Em Mighty Final Fight há uma inimiga chamada Poison Kiss, que, diferente de Poison, não é uma transsexual, portanto foi mantida no ocidente. Já FF2 conta com Mary e Eliza, dois travestis similares a Posion e Roxy. Neste caso, como no original, as "moças" foram substituídas, por dois caras chamados Leon e Roberts.
- Houve uma grande preocupação com o "politicamente correto" na versão ocidental. Além de tirarem o cutelo do chefe Wong Wong em FF2, a cadeira-de-rodas de Belger foi transformada em uma poltrona de escritório, referências a bares e bebidas foram removidas (viraram "clubes" e vitaminas) e um personagem gritando "Oh! My God!" ("Oh, meu Deus!") foi mudado para "Oh! My car!" ("Oh, meu carro!").



QUERIDOS INIMIGOS

QUEBRANDO PAU

Conheça abaixo o elenco peso-pesado de Final Fight e entenda o porque do sucesso da franquia.



Maki

Cunhada de Guy, a moça também é mestra do estilo Bushin-ryuu Ninpou, lutando de maneira bem similar ao herói de vermelho - incluindo seus pontos fortes e fracos. Surgiu em FF2 para salvar a irmã das garras da Mad Gear, quando o cunhado estava sumido.

Demorou, mas Maki voltou aos games em Capcom vs. SNK 2 (Arcade/NGC, 2001/2002), procurando Guy para decidir quem deve ser o sucessor do estilo Bushin-ryuu. Sua busca continuaria em Street Fighter Alpha 3 Upper (GBA, 2002).

Carlos Miyamoto

CARLOS

Carlos é um lutador sul-americano de descendência japonesa, o que explica o nome misto. Além de mestre de karate, ainda utiliza uma espada, que marca presença em seu ataque especial. Por ser o mais balanceado na jogabilidade, geralmente é considerado o "Cody de FF2".



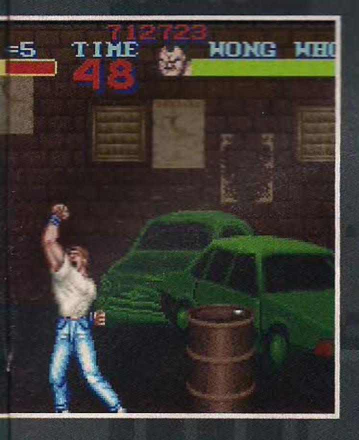
Lucia

Depois de ter recebido a ajuda de Haggar frente à uma acusação de corrupção, Lucia se tornou uma importante aliada do prefeito. Quando a Skull Cross ataca, logo ela decide ajudar. Na hora da luta, a moça é a mais fraca do grupo, mas consegue ser mais rápida que Guy!



Dean

Com seu topetão loiro, Dean é um dos melhores lutadores de Metro City. Certo dia a Skull Cross o convidou a fazer parte da gangue, e o rapaz recusou. Irritados, os criminosos assassinaram sua família, o que o incentivou a buscar vingança ajudando Haggar. Personagem mediano em força e velocidade, utiliza eletricidade em seus ataques, com resultados impressionantes.







É fato que, principalmente entre os fãs "das antigas", certos inimigos de Final Fight são extremamente queridos - fato geralmente raro, sendo que esse privilégio é normalmente relacionado apenas aos heróis ou, no máximo, aos chefões. Confira abaixo alguns dos grandes favoritos.

Andore (Hugo)



Um dos inimigos mais lembrados da série, Andore era um lutador de luta-livre que surgia por diversas vezes na série FF. Na verdade, não era sempre o mesmo personagem - além de Andore, há seu irmão Andore Jr., o pai Abigail (ou Father Andore), o avô Grandfather Andore, e em alguns casos até o tio Uncle Andore. Facilmente reconhecidos pelo tamanho e seus cabelos desgrenhados, a única diferença entre os membros da família são as cores de suas roupas.

O que nem todos sabem é que Andore é a leitura japonesa do nome André. E por que isso é importante? Bom, é importante porque ele é uma homenagem ao também lutador André, The Giant (André, O Gigante), que entre 1973 e 1990 foi um dos maiores lutadores da WWF (World Wrestling Federation), chegando a lutar até com o famoso Hulk Hogan. Seu tamanho não era por nada - ele sofria de gigantismo, doença que causa um crescimento anormal do corpo, continuando depois da fase adulta.

Chegando a pesar 249 kg e ter 2,29m de altura, conquistou uma legião de fãs, especialmente no Japão, que tem uma base sólida de fãs desse gênero de lutas. Infelizmente, vítima da doença, André faleceu em 1993. Mesmo assim, as homenagens não terminaram! Depois de Final Fight, agora com o nome Hugo, passou a ser um lutador da série Street Fighter, surgindo pela primeira vez em Street Fighter III: 2nd Impact (Arcade, 1997), ponto da onde, acompanhado de Poison, como sua agente, passou a procurar lutadores para seu time de lutas, enredo também continuado em SVC Chaos: SNK vs. Capcom (Arcade, 2003), entre outros games.

Poison



Um caso estranho da história de Final Fight e da Capcom em geral, Poison é uma personagem controversa. Surgindo inicialmente, geralmente acompanhada de Roxy, em Final Fight, passou a fazer aparições em diversos outros games, geralmente acompanhando Hugo/Andore como sua agente, ou em pontas em cenários, entre outros. Assim como Haggar, era para ser uma personagem de Capcom Fighting All-Stars, mas o game foi cancelado antes disso.

Mas qual a controvérsia disso? Bem... "A" Poison é na verdade "O" Poison. Sim, a moça, por mais interessante que seja, é um travesti. Isso gerou muita discussão no mundo dos games, sendo que a palavra final ficou pelo produtor Yoshinori Ono, de Street Fighter IV. No ocidente, Poison já fez uma operação de mudança de sexo, mas no Japão ela simplesmente "disfarça".

Se você não reconheceu a "moça", não se preocupe. Isso é porque nos games da série Final Fight (até nas versões mais novas) ela e Roxy foram subsituidas por dois homens chamados Billy e Sid. Além do fato de, na época, acreditarem que os jogadores estariam batendo em mulheres, as roupas curtas ajudaram na decisão pela mudança. Por outro lado, ninguém impediu as aparições com Andore ou pontas nos games.

Sodom e Rolento



Estes nomes devem trazer lembranças não de Final Fight, mas de SF Alpha. Isso porque os dois, que começaram como chefes nos games FF, se tornaram personagens da série assim como Guy (e mais tarde Cody). O caso de Sodom é mais estranho, já que no lançamento ocidental para o SNES ele acabou ganhando o nome de Katana, gerando dúvida entre os fãs sobre se ele realmente era o mesmo personagem.

Já Rolento, cujo nome completo é Rolento F. Schugerg, ficou desconhecido por outras razões. No primeiro FF para SNES, acabou sendo removido junto da fase Industrial Area e de Guy. Ele voltou à ativa em Final Fight 2, mas além de não ser reconhecido por quem só jogou a versão de SNES, seu nome ainda acabou escrito "Rolent". NW



ROLENTO ERA BARRA PESADA: atacava com granadas e... rolava!

FESTIVAL DE RPGS

Chrono Trigger, Final Fantasy IV, Dragon Quest IV, Front Mission, The World Ends with You ... Pensa que acabou a safra de RPGs do Nintendo DS? O ano de 2009 promete ser ainda mais fértil, tanto no ocidente quanto no Japão. Não contentamos em mapear os jogos previstos em inglês, como vislumbramos o lançamento de games nipônicos que saíram ou estão para chegar e não tiveram localização confirmada. Esteja preparado para subir o nível, conversar, batalhar e explorar muito porque a próxima temporada tem tudo para consolidar o DS como a plataforma suprema do gênero, seja qual for a sua preferência: embates táticos, por turnos ou em tempo real.

— Alexei Barros

7TH DRAGON

Produtora: SEGA
Desenvolvimento: Imageepoch
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 2009
Lançamento americano: não anunciado

O que mais chama a atenção é a equipe magistral. Na produção, Rieko Kodama, uma das primeiras mulheres de renome na indústria de games ao fazer o design de Phantasy Star. Na direção, Kazuya Niinou, que cumpriu o mesmo cargo em Etrian Odyssey e Trauma Center: Under the Knife. E, para fechar, na composição da trilha, o genial Yuzo Koshiro, de ActRaiser, Super Adventure Island e Streets of Rage. Pelo que deu para ver nos trailers, é promissor: CGs estonteantes, perspectiva superior típica dos RPGs 16-bits, personagens "super deformed", combates em perspectiva lateral, músicas com toque old-school e grande nível de personalização: pode escolher entre as classes Mage, Princess, Knight, Samurai, Fighter, Healer ou Rogue. Sua missão será devastar os sete dragões e os exércitos do mundo de Eden, cujos territórios dominados crescem flores que se nutrem de toda a fonte de vida. Cabe aos heróis derrotá-los, caso contrário a humanidade se extinguirá.

ASH: ARCHAIC SEALED HEAT

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Mistwalker e Racjin
Gênero: RPG tático
Lançamento japonês: 04/10/2007
Lançamento americano: 2009



O estúdio Mistwalker foi fundado por Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy), e ASH foi o título de estréia da desenvolvedora (em parceria com a Racjin) para o portátil no Japão – nos EUA AWAY Shuffle Dungeon já saiu –, consagrando-se como o primeiro cartão de DS com 2 Gigabits, o equivalente a 256 Megabytes. Tanta memória é justificada pela quantidade assombrosa de CGs, sprites pré-renderizados e diálogos dublados. A estratégia funciona tal como Fire Emblem, com combates por turnos e movimentação dos personagens em quadriláteros, em que cada aventureiro assume uma classe entre seis tipos disponíveis. Dos mais ilustres do time de produção, três participaram de Final Fantasy XII: o ilustrador e designer de personagens Hideo Minaba e os compositores Hitoshi Sakimoto e Masaharu Iwata.

BLOOD OF BAHAMUT

Produtora: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: RPG de ação
Lançamento japonês: não anunciado
Lançamento americano: não anunciado



Quando anunciado, cogitou-se que Blood of Bahamut tivesse alguma relação com Bahamut Lagoon, RPG tático da Square para Super Famicom que só apareceu no Japão. A princípio, não há analogia, apesar da semelhança do nome. A bem da verdade, remete à primeira vista a Shadow of the Colossus (PlayStation 2) pela similaridade do visual e proporção do gigante que ilustra o site oficial do jogo. Na história, o ente colossal possui em suas costas uma cidade, que sofre com sucessivos ataques e deve ser defendida pela dupla de protagonistas Ybuki e Yui. No trailer mostrado, vêem-se personagens 2D passeando por cenários tridimensionais, com frenéticas batalhas em tempo real. O fator mais interessante da jogabilidade é o suporte para multiplayer local de até quatro pessoas. Convenhamos, algo um tanto raro em RPGs.

BLUE DRAGON PLUS

Produtora: Ignition Entertainment
Desenvolvimento: Mistwalker, Feelplus e Brownie Brown
Gênero: RPG tático
Lançamento japonês: 04/09/2008
Lançamento americano: 24/02/2009



A neutralidade do DS fica ainda mais notória com Blue Dragon Plus. Primeiro, é uma franquia que nasceu no Xbox 360. Segundo, é uma continuação direta e não spin-off. E terceiro, o Feelplus, estúdio contratado pela Mistwalker para o desenvolvimento, trabalhou em sociedade com a Brownie Brown (Heroes of Mana e Magical Starsign), softhouse first-party da Nintendo presidida por Shin'ichi Kameoka (designer dos heróis de Secret of Mana). O sistema de combate por turnos do predecessor dá espaço para batalhas estratégicas em tempo real, com manipulação da stylus para controle. Nos entremeios, CGs impressionantes. Os personagens estão representados em 2D e, apesar de diminutos, mantêm fiel o traço peculiar de Akira Toriyama. Sobre as músicas, são versões das composições que Nobuo Uematsu fez para o original. A aventura tem duração prevista de aproximadamente 30 horas, um tempo considerável para um jogo portátil.

DRAGON QUEST V: HAND OF THE HEAVENLY BRIDE

Produtora: Square Enix
Desenvolvimento: ArtePiazza
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 17/07/2008
Lançamento americano: 17/02/2009



Dragon Quest IV foi apenas o primeiro dos três remakes da série que a Square Enix planeja para o DS. A atenção deve ser redobrada para Dragon Quest V, cujo original saiu para Super Famicom em 1992 e ainda está inédito nos EUA. Como o antecessor, o desenvolvimento está a cargo da Arte Piazza, que também foi responsável pela releitura para PlayStation 2 exclusiva do Japão. A versão para DS herdará o aumento do número máximo de aventureiros no grupo (de três para quatro) desse



PARECE DRAGON BALL e até tem dragão, mas é outra obra de Toriyama

lançamento de 2004, e terá como novidade a inclusão da personagem Deborah. Eventualmente, você pode convocar os monstros que encontrar para se juntar ao time de heróis. Fique de olho também no sucessor Dragon Quest VI: Realms of Reverie, lançado para Super Famicom em 1995, igualmente apenas nipônico, que ainda sairá no Japão para DS e encontrará o ocidente para fechar a lista de episódios que ainda não haviam saído em inglês.

DRAGON QUEST IX HOSHIZORA NO MAMORIBITO

Produtora: Square Enix
Desenvolvimento: Level-5
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 28/03/2009
Lançamento americano: não anunciado



Antes mesmo de Dragon Quest IX chegar, o criador Yuji Horii anunciou DQ X para Wii, confirmando o regresso da série para os videogames da Nintendo, já que DQVII e DQVIII são do PlayStation e PlayStation 2, respectivamente. Seja como for, DQIX é do DS, e está sob os cuidados da talentosíssima Level-5 (Professor Layton), com a produção do competente Akihiro Hino. Depois de retornar aos combates por turnos (de início, as batalhas seriam em tempo real), o jogo se mostra fiel às raízes e ao mesmo tempo atento para as novidades. Armas e armaduras são movidas com a stylus no menu, e haverá multiplayer cooperativo para até quatro pessoas. O trailer exibido na Tokyo Game Show 2008 (nada foi dito sobre os EUA, mas a julgar pela leva de remakes, a localização deve acontecer) é de qualidade impressionante, tanto nos ambientes poligonais, como nas sensacionais cenas de animação.

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: RPG tático
Lançamento japonês: 07/08/2008
Lançamento americano: 16/02/2009



No longínquo ano de 1990, os RPGs táticos pareciam inacessíveis para o público ocidental. Passaram os anos, personagens figuraram na série Super Smash Bros. (Marth em Melee e Brawl, Roy em Melee e Ike em Brawl), vieram os episódios em inglês para Game Boy Advance, GameCube e Wii, e o cenário é completamente diferente de quando surgiu a série Fire Emblem. Shadow Dragon é o remake do primeiro capítulo da saga ígnea, originalmente do Famicom, com ilustrações do mangaka Masamune Shirow (Ghost in the Shell e Appleseed), gráficos melhorados, CGs, trilha sonora refeita, prólogo inédito em quatro partes, novas classes, suporte à tela de toque, visualização em duas telas e modo online para contendas um contra um pela Nintendo Wi-Fi Connection em seis arenas exclusivas para o multiplayer (cinco a mais que na versão japonesa). Pela primeira vez poderemos conhecer a história de Marth por aqui, e não só vê-lo nas pelejas de Smash Bros.

HERCULES NO EIKOU: TAMASHII NO SHOUMEI

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Paon
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 22/05/2008
Lançamento americano: não anunciado



Você pode nunca ter ouvido falar, mas Hercules no Eikou (literalmente "A Glória de Hércules") começou em 1987, e teve dois episódios para Famicom, um para Game Boy e mais dois para Super Famicom - o último em 1994. Todos só no Japão. Com o fim da Data East em 2003, a franquia parecia sepultada até que a Paon (de DK King of Swing e DK Jungle Climber) adquiriu os direitos autorais da série, relançou os dois capítulos 16-bits no Virtual Console e fez este episódio inédito para DS, cuja história foi escrita por Kazushige Nojima (Final Fantasy VIII e o autor da história do modo The Subspace Emissary de Super Smash Bros. Brawl), que havia estreado como roteirista no primeiro Hercules no Eikou. Comandos podem ser feitos com a stylus ou botões, observando-se gráficos admiráveis em 3D. Batalhas por turnos e encontros aleatórios - às vezes freqüentes demais.

INAZUMA ELEVEN

Produtora: Level-5
Desenvolvimento: Level-5
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 22/08/2008
Lançamento americano: não anunciado

É, acredite: Inazuma Eleven é um RPG de



futebol. A proposta de utilizar um gênero meticuloso e na maioria das vezes cadenciado com um esporte tão prático e direto só poderia partir novamente da Level-5. Como funciona? Basicamente, você traça no gramado a trajetória desejada para o jogador, tentando evitar os zagueiros. Para passar a bola, encosta-se a stylus no atleta mais próximo. Na academia de futebol, é necessário explorar os ambientes para conseguir novos itens e eventualmente acarear os jogadores adversários - daí vem a porção RPG. Trilha sonora assinada por Yasunori Mitsuda, de Chrono Trigger. Uma pena que não tem muita cara de que vai pintar nos EUA, mas nunca se sabe. Independentemente disso, no Japão tem mangá e anime, e Inazuma Eleven 2: Kyoui no Shinryokusha já foi anunciado.


EIS O NOVO GALÃ para as jogadoras de DS

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

Produtora: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix e h.a.n.d.
Gênero: RPG de ação
Lançamento japonês: 2009
Lançamento americano: 2009



Excluindo Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA), o casamento de Disney e Final Fantasy é enfocado nos videogames da Sony. 358/2 Days ao menos tenta equilibrar um pouco para o lado da Nintendo, mostrando os obscuros acontecimentos que permeiam o jogo do GBA e Kingdom Hearts II (PS2), quando o protagonista Sora dormia em sono profundo. Virá à tona a verdade sobre Roxas, que terá o suporte de integrantes da Organization XIII em confrontos típicos da série, sem grande utilização da tela de toque. Além da jornada solo, há multiplayer de até quatro pessoas com missões cooperativas e competitivas, em que é possível escolher qualquer um dos 13 membros da organização secreta. Junto com a Square Enix, o estúdio h.a.n.d., de Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon, desenvolve o jogo.

LEGACY OF YS: BOOKS I & II

Produtora: Atlus
Desenvolvimento: Falcom
Gênero: RPG de ação
Lançamento japonês: 20/03/2008
Lançamento americano: 10/02/2009



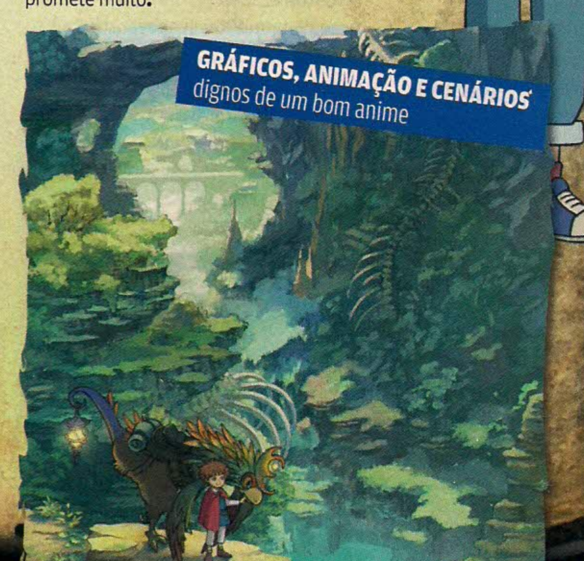
A série nasceu em 1987, o que a deixa emparelhada com séries como Final Fantasy, Dragon Quest e The Legend of Zelda em termos de tradição. No que se refere à popularidade no ocidente, a história é bem diferente. O primeiro e segundo episódios chegaram ao Famicom, só que exclusivamente no Japão. De todas as versões originais, Ys em inglês somente no Master System. E a continuação nos EUA apenas no pacote de remakes Ys Book I & II do Turbografx-CD. Para o DS americano, a Atlus trouxe as releituras dos dois capítulos que no Japão foram vendidas separadamente. A movimentação do protagonista Adol Christin é feita com a stylus, e as batalhas são em tempo real. Menus, nível de energia e itens visualizam-se na outra tela e há multiplayer de até quatro pessoas. Ambos os jogos trazem arranjos de Yuzo Koshiro em início de carreira, com faixas de Mieko Ishikawa em Ys, formando a dupla que recebeu o reforço de Hideya Nagata em Ys II.

NINOKUNI: THE ANOTHER WORLD

Produtora: Level-5
Desenvolvimento: Level-5
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 2009
Lançamento americano: não anunciado



A desenvolvedora Level-5 fez parceria com o renomado estúdio de animação Studio Ghibli, conhecido pelos animes de Hayao Miyazaki como A Viagem de Chihiro e O Castelo Animado, para o ambicioso Ninokuni: The Another World. A trama narra a história de um garoto de 13 anos que perdeu a sua mãe, e encontra uma fada que o conduz para um mundo paralelo, onde ainda há tempo de salvá-la e os habitantes assumem papéis diferentes da realidade. Por exemplo, o gato Frank vira o Rei Frank do Kingdom of Goronel, e a dona do café Lyla torna-se uma gorducha rainha do Babanashia Kingdom. O jogo envolve um livro em que se desenha diferentes traçados com a stylus. Direção de arte encantadora e músicas de Joe Hisaishi, compositor constante nas obras de Miyazaki. Torça para surgir no ocidente, porque o jogo promete muito.


GRÁFICOS, ANIMAÇÃO E CENÁRIOS dignos de um bom anime

RIZ-ZOAWD

Produtora: d3 Publisher
Desenvolvimento: Media.Vision
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 25/12/2008
Lançamento americano: não anunciado



É baseado na obra literária O Mágico de Oz - RIZ-ZOAWD é um anagrama dos vocábulos "Wizard" e "Oz". Os personagens são fiéis ao livro: a garota Dorothy é incumbida de salvar o mundo mágico, na companhia de toda a trupe: o cachorro Totó, o Leão Covarde, o Homem de Lata e o Espantalho. A mocinha é controlada por uma trackball na tela de toque, arrastando a stylus sob a bola para movê-la em diferentes velocidades. Ao resvalar em um inimigo no campo de exploração, entra em cena a batalha por turnos com visão em primeira pessoa e até três combatentes no grupo. O time de desenvolvimento envolve participantes de Wild Arms, como o produtor Tetsuya Okubo, o planejador e designer Nobuo Nakazawa e a compositora Michiko Naruke, que recebeu o suporte de Hitoshi Sakimoto. Torcemos para que o simpático RIZ-ZOAWD desembarque em território ocidental algum dia.

SANDS OF DESTRUCTION

Produtora: SEGA
Desenvolvimento: imageepoch
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 25/09/2008
Lançamento americano: 2009



UMA NOVA aposta da SEGA!



Conhecido como World Destruction no Japão, é outro projeto da imageepoch, a mesma do mencionado 7th Dragon, também com figuras ilustres: Masato Kato (Chrono Trigger) na criação do enredo, Kyoki Mikage (Luminous Arc) na direção e Yoichi Shimosato (Shining Force: Neo) na produção, além dos envolvimentos de Kunihiko Tanaka (Xenogears) no design de personagens e Yasunori Mitsuda nas músicas. Para completar, o time de produção, de cerca de 50 pessoas, incluiu participantes de Grandia, Drakengard e Etrian Odyssey. O mundo de Sands of Destruction é dominado por monstros. O que os humanos subjugados querem é destruir tudo e Kyrie Illunis, o protagonista, tem tal poder. Os detalhados cenários poligonais abrigam sprites dos personagens, e as batalhas são por turnos. Mal o jogo saiu em japonês e já originou um mangá e uma série em anime de 13 episódios.

SIGMA HARMONICS

Produtora: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: RPG de ação
Lançamento japonês: 21/08/2008
Lançamento americano: não anunciado

Diferentemente da maioria dos jogos portáteis da Square Enix, que geralmente terceiriza o desenvolvimento, Sigma Harmonics foi feito internamente pela produtora, com gente da casa: o experiente produtor Yoshinori Kitase (Final Fantasy XIII), o diretor Hiroki Chiba (co-planejador de eventos de Chrono Trigger) e o compositor Masashi Hamauzu (também de FFXIII), que misturou violino, piano e batida eletrônica nas músicas. O portátil é segurado como um livro, com a tela da esquerda exibindo as batalhas e cutscenes e a da direita os menus. Falando nos combates, são aleatórios, em tempo real e envolvem cartas, que têm poderio maximizado dependendo da batida da faixa de fundo. A premissa: Sigma Kurogami teve o seu passado reescrito, e perdeu a memória. Para recuperá-la, precisa solucionar puzzles que permitem encontrar itens. Será que um dia aparece em inglês?



SOMA BRINGER

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Monolith Soft
Gênero: RPG de ação
Lançamento japonês: 28/02/2008
Lançamento americano: não anunciado



Nintendo, Nintendo, como pode não existir localização ocidental de Soma Bringer? RPG do estúdio Monolith Software (co-desenvolvedora de Baten Kaitos), recém-adquirido pela Big N, com a produção do ex-Square Tetsuya Takahashi, que se envolveu nos principais RPGs da produtora do SNES, como Chrono Trigger e Final Fantasy IV, enredo da esposa de Takahashi, Soraya Saga (Xenogears e Xenosaga) e trilha do antológico Yasunori Mitsuda. O enredo não traz grandes ineditismos: acontece

no mundo de Barnea, onde o equilíbrio estabelecido pelo fluxo mágico Soma foi abalado pela vinda de monstros perigosos. O forte do jogo é a personalização. Escolhe-se uma dentre seis classes e a preferência com determinado tipo de arma. A parte das lutas remete ao lendário Secret of Mana; grupo de três combatentes, e todos os quatro botões faciais são aproveitados para diferentes estilos de ataques. E então, Nintendo?


REALISTAS OU ESTILIZADOS, há heróis e heroínas para todos os gostos

SUIKODEN TIERKREIS

Produtora: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 18/12/2008
Lançamento americano: 17/03/2009





Tierkreis, o segundo jogo da saga para um aparelho da Nintendo, é spin-off, mas nem por isso haverá modéstia. Muito pelo contrário: ao longo da aventura, você encontrará nada mais, nada menos do que 108 personagens, todos recrutáveis para o seu grupo de batalha, com quatro heróis no total. As pelejas seguem um caminho mais tradicional, com confrontos aleatórios e turnos. Seu objetivo é derrotar o vilão conhecido simplesmente como The One King, líder da organização The Order of the One True Way. O comando do personagem pode ser realizado tanto com a stylus, como com o direcional digital. Por fim, a trilha sonora é de um quarteto de músicos: Norikazu Miura (participou de Suikoden IV e V), Yoshino Aoki (Breath of Fire IV), Masaharu Iwata (colaborou em Final Fantasy XII e Soulcalibur IV) e Kaori Komuro.

TALES OF HEARTS

Produtora: Namco Bandai Games
Desenvolvimento: Namco Tales Studio
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 18/12/2008
Lançamento americano: não anunciado



É o terceiro Tales para DS - os anteriores, Tales of Tempest e Tales of Innocence, nem chegaram aos EUA. A julgar pelo histórico, o mesmo deve acontecer com Tales of Hearts, infelizmente. Como Innocence, é parte da série principal e, diferentemente dos predecessores, foi desenvolvido pela próprio Namco Tales Studio. Acredite você: a Namco Bandai se deu ao luxo de lançar duas versões simultaneamente, uma com CGs e a outra com cenas em versão anime. As contendas acontecem em perspectiva 2D, com personagens representados por sprites e ação em tempo real, com um time de heróis formado por três lutadores, no máximo. O confronto fica restrito às dungeons sempe repletas de puzzles e adversários. Não há combates no mapa, e tem início somente se tocar em um inimigo. A exemplo dos antecessores portáteis, Mutsumi Inomata é o designer de personagens, e Motoi Sakuraba ficou a cargo das músicas.

VALKYRIE PROFILE: COVENANT OF THE PLUME

Produtora: Square Enix
Desenvolvimento: tri-Ace
Gênero: RPG
Lançamento japonês: 01/11/2008
Lançamento americano: 17/03/2009



A série inspirada na mitologia nórdica sempre esteve associada aos videogames da Sony até chegar Covenant of the Plume. Mesmo a desenvolvedora tri-Ace estava distante dos consoles da Nintendo há muito tempo - o último, que sucedeu Star Ocean (1996) do Super Famicom, fora Star Ocean: Blue Sphere (2001) do Game Boy Color. Em vez da perspectiva em progressão lateral que caracterizou os antecessores, a visão é isométrica como em Super Mario RPG. A mecânica das batalhas foi mantida, em que cada botão facial corresponde a um personagem, com a possibilidade de utilizar o ataque de todos simultaneamente ou intercalar as investidas dependendo da estratégia. O mote promete para quem acompanha a saga: o jovem Wylfred quer vingar-se da Valquíria Lenneth (protagonista do primeiro Valkyrie Profile) por todos os males que ela causou à sua família. Como é tradição na franquia (e na maioria dos jogos da tri-Ace), Motoi Sakuraba é o compositor da trilha musical.



A EVOLUÇÃO DO LINK

1986

A primeira vez em que vimos Link, foi em 1986 para NES no jogo The Legend of Zelda, que se tornaria uma franquia de grande sucesso até hoje. Link, o protagonista criado por Shigeru Miyamoto, foi inspirado em suas aventuras de infância, quando ele gostava de brincar e se aventurar em um bosque perto da casa onde morava. Já o nome da princesa Zelda, foi inspirado na esposa do escritor Francis Scott Fitzgerald, chamada Zelda Fitzgerald, que segundo Myiamoto, era uma mulher muito bela e famosa, além de ter um nome que ele gostava.

1987

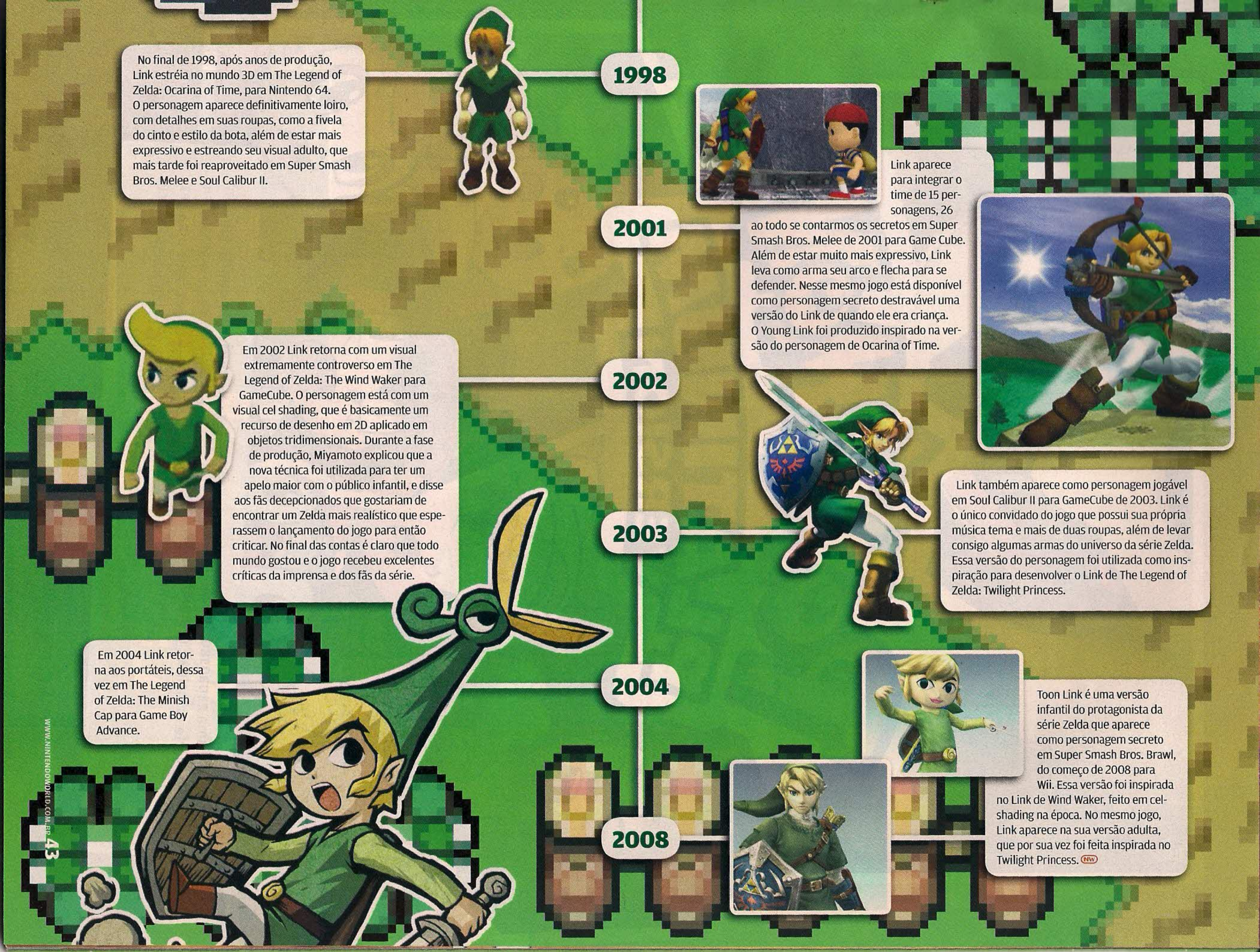
Em 1987 Link aparece de novo no NES em sua nova aventura: Zelda II - The Adventure of Link, onde já podemos notar uma diferença considerável no design do personagem. Apesar das madeixas loiras ainda estarem meio castanhas, a vestimenta em geral, principalmente as botas são mais visíveis.

1991

Após The Adventure of Zelda, Link só foi aparecer de novo em 1991 em The Legend of Zelda: A Link tho the Past, para Super NES. Os quatro anos de intervalo trouxeram diferenças significativas no design do personagem, que além de estrear novas cores em sua vestimenta, ganha um cabelo rosa nesta versão. O cabelo rosa só existe no jogo, nas artworks do personagem ele continua com o mesmo tom loiro acastanhado.

1993

Em 1993 Link apareceu pela primeira vez no Game Boy em The Legend of Zelda: Link's Awakening. O mesmo jogo foi relançado para Game Boy Color em 1998, utilizando o mesmo formato do personagem, com a única diferença que nesta versão ele ganhou cores, é claro – além de um labirinto a mais que só podia ser jogado na versão para Game Boy Color.



1998

No final de 1998, após anos de produção, Link estréia no mundo 3D em The Legend of Zelda: Ocarina of Time, para Nintendo 64. O personagem aparece definitivamente loiro, com detalhes em suas roupas, como a fivela do cinto e estilo da bota, além de estar mais expressivo e estreando seu visual adulto, que mais tarde foi reaproveitado em Super Smash Bros. Melee e Soul Calibur II.

2001

Link aparece para integrar o time de 15 personagens, 26 ao todo se contarmos os secretos em Super Smash Bros. Melee de 2001 para Game Cube. Além de estar muito mais expressivo, Link leva como arma seu arco e flecha para se defender. Nesse mesmo jogo está disponível como personagem secreto destravável uma versão do Link de quando ele era criança. O Young Link foi produzido inspirado na versão do personagem de Ocarina of Time.

2002

Em 2002 Link retorna com um visual extremamente controverso em The Legend of Zelda: The Wind Waker para GameCube. O personagem está com um visual cel shading, que é basicamente um recurso de desenho em 2D aplicado em objetos tridimensionais. Durante a fase de produção, Miyamoto explicou que a nova técnica foi utilizada para ter um apelo maior com o público infantil, e disse aos fãs decepcionados que gostariam de encontrar um Zelda mais realístico que esperassem o lançamento do jogo para então criticar. No final das contas é claro que todo mundo gostou e o jogo recebeu excelentes críticas da imprensa e dos fãs da série.

2003

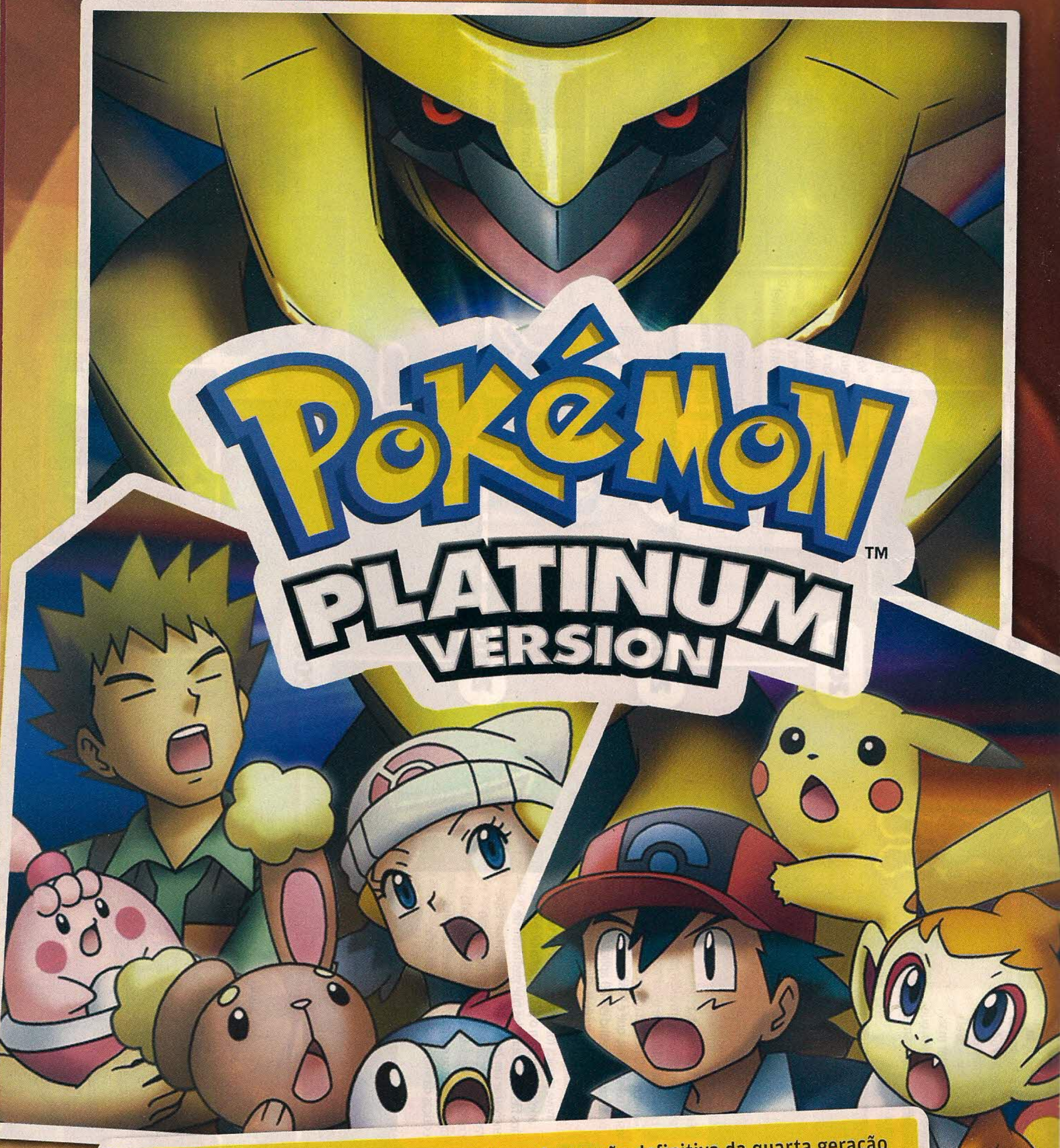
Link também aparece como personagem jogável em Soul Calibur II para GameCube de 2003. Link é o único convidado do jogo que possui sua própria música tema e mais de duas roupas, além de levar consigo algumas armas do universo da série Zelda. Essa versão do personagem foi utilizada como inspiração para desenvolver o Link de The Legend of Zelda: Twilight Princess.

2004

Em 2004 Link retorna aos portáteis, dessa vez em The Legend of Zelda: The Minish Cap para Game Boy Advance.

2008

Toon Link é uma versão infantil do protagonista da série Zelda que aparece como personagem secreto em Super Smash Bros. Brawl, do começo de 2008 para Wii. Essa versão foi inspirada no Link de Wind Waker, feito em cel-shading na época. No mesmo jogo, Link aparece na sua versão adulta, que por sua vez foi feita inspirada no Twilight Princess. NW



Mais que uma expansão, Pokémon Platinum é a versão definitiva da quarta geração da série principal, reunindo todos os Pokémon de Diamond & Pearl e ainda com inúmeras novidades. É hora de pegar todos mais uma vez.
— por Lucas Patricio

Como explicar a importância de Pokémon para a Nintendo? Talvez com números: só contabilizando a série principal, a franquia já vendeu mais de 135 milhões de cópias desde os clássicos Pokémon Red / Blue / Green, lançados em 1996. Levando em consideração que atualmente um título que alcança a faixa de três milhões de cópias é considerado um sucesso, o que dizer sobre os 17,22 milhões de cópias vendidas de Pokémon Diamond & Pearl, de Nintendo DS? Realmente não há como negar que essa série é uma das mais importantes e influentes do mundo dos games.

O game mais vendido de 2008 no Japão foi Monster Hunter, um jogo de PSP que pega praticamente tudo emprestado do sucesso da GameFreaks. Isso sem falar nas diversas "cópias" que acabaram seguindo rumos próprios, como Digimon, Monster Rancher e até mesmo o recente Dinosaur King. Pokémon além de ser um sucesso, é uma influência enorme em todos os cantos do mundo.

A chegada de um novo jogo da série principal é motivo para muita comemoração, mesmo se tratando de uma expansão. Pokémon Platinum foi lançado em setembro no Japão, e em apenas uma semana alcançou um milhão de cópias vendidas, um recorde absoluto do DS. Será que já conseguimos convencer você que o jogo que aparece na capa da sua Nintendo World é mais que merecedor de sua atenção? Então se prepare, pois vamos destrinchar cada detalhe da nova aventura que chega em terras americanas no dia 22 de março.

ENTENDENDO A EXPANSÃO

"O que há de novo?". Essa é a pergunta que todo fã da série se faz quando fica sabendo de um novo jogo da série principal. Pokémon Platinum, assim como Yellow, Crystal,e Emerald, é a terceira edição de um ciclo da série principal. Não é difícil de entender, nós explicamos: cada ciclo (ou geração) contém dois jogos lançados ao mesmo tempo que são praticamente idênticos, mas que apenas juntos reúnem todos os novos monstrinhos. Por exemplo, a edição Gold e Silver foram lançadas no mesmo dia em 1999, e são praticamente idênticas, com pequenas modificações que incentivam os jogadores a procurarem amigos com a outra versão para poder adquirir todos os Pokémon. Você tem que pegar todos esqueceu? Esse bordão resume o espírito da série, que com esse modelo acabou se tornando um enorme sucesso comercial, já que acaba vendendo mais do que o normal por possuir mais de uma versão.

Só que mesmo contendo essas duas edições (a única exceção é no primeiro ciclo, em que além dos famosos Red e Blue, também fora lançado Pokémon Green, exclusivo no Japão), cada geração ainda recebe um terceiro título, que reúne todos os Pokémon das edições anteriores e adiciona algumas novidades.

Platinum está para Diamond e Pearl assim como Crystal está para Gold e Silver, ou seja, se trata de uma expansão que, resumidamente, reúne todos os monstrinhos das duas primeiras versões lançadas para o Nintendo DS e adiciona várias novidades para compensar a compra de quem já possui as versões anteriores. Acho que agora deu para entender, certo?

Chegamos a um ponto essencial: será que realmente vale a pena comprar um jogo que é uma expansão? Nós não vamos responder. Mas sim mostrar por A + B porque Platinum já está na nossa lista de compras desde que foi anunciado.

MUDANÇA DE CLIMA

Platinum não se limita a apenas unir os Pokémon de Diamond & Pearl. A história do jogo foi alterada, uma nova trama e personagens surgem para tornar a experiência de se jogar a aventura no continente de Sinnoh algo menos repetitivo. Ponto positivo para a GameFreaks, que com isso tornou muito mais divertido voltar a passear pelas cidades e rotas.

Dessa vez o enredo envolve uma estranha mudança de clima que assola o continente inteiro. O clima fica mais frio e isso interfere até mesmo nas roupas dos personagens e cenários. Equipados com vestimentas mais quentes, os protagonistas Lucas e Dawn se aventuram em uma Sinnoh coberta de gelo em boa parte de seu território. O motivo para essa mudança repentina no tempo é um portal para outra dimensão que foi aberta no topo da Mt. Coronet.

Esse portal é uma passagem para uma dimensão chamada Distortion World, um local onde um poderoso Pokémon lendário vive. E esse poderoso Pokémon é Giratina, que estampa a capa do jogo e é o grande vilão do décimo primeiro filme da série: Pokémon: Giratina and the Sky Warrior (ainda sem tradução no Brasil), onde rivaliza com o pequeno Shaymin, outro lendário da quarta geração.

Os dois Pokémon não só protagonizam o novo filme, mas trazem uma das grandes novidades de Platinum, que pode acabar se tornando uma nova tendência nas próximas versões de Pokémon: formas alternativas.





SHAYMIN é o Pokémon bonzinho da vez e ganhou uma nova forma em Platinum



GIRANTINA encara os guardiões Palkia e Dialga, quem ganha esta batalha?





MUDANÇAS NO GAMEPLAY

- A área Wi-Fi foi aprimorada com o Wi-Fi Square, que suporta até 20 pessoas de uma única vez. Essa área é focada apenas em minigames.
- O minigame de fazer Poffin foi modificado, e agora envolve uma máquina em forma de Swalot, em que é necessário atirar Berries. Outra novidade é que agora é possível fazer Poffin online.
- Um novo item chamado Battle Recorder permite salvar as lutas feitas na Battle Frontier e via Wi-Fi e depois compartilhá-las online.
- O GTS agora incorporou um sistema de e-mail que avisa os jogadores quando uma troca foi feita.
- Os Pokémon iniciais de Sinnoh agora são permitidos na Amity Square, que ficou maior e agora suporta 20 Pokémon diferentes.
- Uma nova função foi adicionada nas conexões wireless locais, que permite uma troca randômica de ovos de Pokémon.
- O HM05 (Defog) agora é encontrada dentro da Solaceon Ruins.
- Os jogadores agora recebem o HM04 (Strength) de Riley, na Iron Island.
- É possível desafiar treinadores nos Centros Pokémon. Os adversários estarão posicionados na frente da mesa.
- Além do Move Tutor já conhecido das versões Diamond e Pearl, agora foram adicionados mais dois: um em Snowpoint City, na Route 212 e o outro na Survival Area.
- Hypnosis agora possui novamente Accuracy 60.
- A velocidade da movimentação ao usar surf fora das batalhas aumentou.

POKÉMON DIGIVOLUI?

Platinum não possui nenhum novo Pokémon. Todos que podem ser encontrados aqui já existiam em alguma outra versão da série. Mas a novidade é que dessa vez três Pokémon possuem formas alternativas: Giratina, Shaymin e Rotom.

As formas alternativas modificam não apenas a aparência desses monstrinhos, mas também seus atributos e habilidades. Como explicamos no Planeta Pokémon da edição #116, as novas formas interferem nos atributos básicos dos Pokémon em questão. Chamadas de "formas de origem", elas fazem referência a uma aparência ancestral de Giratina e Shaymin, que são acionadas ao expor esses Pokémon a alguns itens raros. Giratina em contato com a Platinum Orb ganha asas e a habilidade Levitate, que impede que ele seja alvo de ataques terrestres, como Earthquake. Em sua forma de origem, Shaymin ganha a habilidade Serene Grace e aumenta seu atributo Ataque Especial. Para que isso aconteça, o Pokémon precisa estar em contato com o item Glacidia Flower durante o período do dia.

Rotom é outro que também possui novas formas. Esse misterioso Pokémon aparecia apenas em uma oportunidade em Pokémon Diamond & Pearl e não possui tantas virtudes. Em Platinum ele ganhou cinco novas formas que são acessadas por meio de um item chamado Secret Key, distribuído pela Nintendo via rede Wi-Fi em datas pré determinadas. No Japão, o primeiro período aconteceu do dia 28 de setembro até 4 de novembro. O segundo começou no dia 16 de janeiro e vai até 2 de março. As datas de distribuição desse item na versão americana ainda não foram divulgadas, mas devem acontecer próximas ao lançamento do jogo.

Rotom possui formas de eletrodomésticos e ataques específicos para cada nova forma. A forma de fogão, por exemplo, faz Rotom aprender um poder de fogo. Já a forma de geladeira faz ele aprender um ataque de gelo. É bem estranho, mas se pararmos para pensar, a série sempre teve esse tipo de apelo, seja com as duas dúzias de Unknown ou com as quase infinitas evoluções do Eevee.

Vale lembrar que as novas formas de Giratina, Shaymin e Rotom só são válidas em Pokémon Platinum. Ao transferi-los para as versões Diamond & Pearl eles automaticamente voltarão para a forma normal. A expectativa com essa nova mecânica é saber se nas próximas versões será possível ver novas formas de outros Pokémon. Já imaginou uma forma alternativa do Pikachu ou do Charmander? Isso seria uma maneira mais fácil de conseguir ampliar a estratégia do jogo sem ter que lançar mais uma centena de novos monstros.

MUNDO AOS AVESSOS

Como comentamos anteriormente, a trama de Pokémon Platinum conta que um portal foi aberto em cima da Mt. Coronet. É lá que você também enfrentava Dialga ou Palkia, em um local chamado Spear Pillar. Em Platinum ao invés de encontrar um desses lendários, você vai encontrar um portal para o Distortion World, mundo onde está Giratina.

O Distortion World, antes chamado de Torn World, é um local completamente diferente de tudo que você já viu em todos os jogos da franquia. Aqui não existem encontros com inimigos e a perspectiva de câmera nos cenários em 3D é propositalmente confusa, para causar dificuldade de movimentação no labirinto que antecede o encontro com Giratina em sua forma de origem.

Até o próximo intertítulo nós vamos contar um pouco sobre os acontecimentos que precedem a batalha com Giratina, portanto se você não quiser estragar nenhuma surpresa sobre a história de Platinum, pule para "Battle Recorder".

Antes de entrar no Torn World você vai encontrar Cyrus, o líder do Team Galactic. O cara usa o Red Chain para invocar Palkia e Dialga sob seu comando. O vilão pretende usar o poder do tempo e espaço desses dois Pokémon lendários para seus planos malignos, mas antes que ele conseguisse isso, o Trio Lendário (Uxie, Mesprit e Azelf) aparece para tentar acalmar os guardiões.

Quando tudo parecia estar indo bem, um buraco negro surge e Giratina abre uma enorme passagem para o Distortion World, engolindo todos que estavam no Spear Pillar, incluindo você.

Junto com a campeã Pokémon Cynthia você então deve entrar no mundo distorcido para caçar Cyrus e impedir seu plano maluco. Dentro do Distorion World, será necessário apenas paciência para resolver os pequenos puzzles empurrando pedras com o HM Strength e navegando em alguns locais utilizando o HM Surf.

O Trio Lendário volta a te ajudar, indicando se você está progredindo corretamente na confusa dungeon. Ao ir avançando, você encontra cada um dos três Pokémon lendários, que ajudam indicando por onde prosseguir.

Antes de enfrentar Giratina, você ainda precisa derrubar Cyrus, que vai te dar trabalho caso seus Pokémon não estejam bem treinados. Após a difícil batalha, Cynthia recupera seus monstrinhos e deixa toda a responsabilidade em suas mãos. Que sufoco hein? Sozinho no mundo distorcido com a forma de origem do poderoso Giratina. Acho que deu pra sacar que a nova aventura está ainda mais repleta de ação e desafios, não é mesmo? Só não esqueça de voltar ao Spear Pillar mais tarde para pegar o Platinum Orb, item que transforma Giratina em sua forma de origem. Mais detalhes você encontra no Planeta Pokémon da edição #116.

BATTLE RECORDER

Não satisfeita com as novidades já implementadas, a GameFreaks resolveu adicionar um novo item chamado Battle Recorder, que apresenta várias funções para registrar como anda o seu desempenho nas batalhas offline e até mesmo online.

Boa parte das vezes que você usar o Battle Recorder será durante o menu do jogo, como um "Key Item". Ao entrar nele (Browse Mode), você vai encontrar opções para gravar e ver as gravações já feitas. É possível gravar suas batalhas para depois mostrar para os amigos ou estudar as estratégias usadas. Mas apenas em algumas circunstancias que se é possível salvar as lutas: via Wi-Fi, via wireless local e após as batalhas da Battle Frontier.

A outra opção no Browse Mode é o Battle Pass, um upgrade para o Battle Recorder que você adquire ao entrar pela primeira vez no Battle Frontier. Essa função salva o seu progresso pelo local, mostra as localidades que você já visitou e o número de Battle Points que você possui.

A outra funcionalidade do Battle Recorder é o Global Mode. Lá será possível acessar cinco terminais coloridos que estão presentes no Global Trading Center, aquele prédio com um globo que fica na cidade de Jubilife.

A sala azul possui terminais para pesquisa de batalhas feitas e registradas no Battle Recorder. Ainda é possível ver rankings de jogadores, lutas etc. Na sala verde é possível ver as caixas de Pokémon registradas por outras pessoas e também colocar a sua para ser votada e quem sabe rankiada.





O CLIMA ESFRIOU, mas os protagonistas estão bem aquecidos com as novas roupas





Nesses terminais ainda é possível ver informações sobre Super Contest de outros jogadores.

Na sala rosa você pode fazer upload de lutas salvas em seu Battle Recorder ou procurar por outras. É possível buscar pelas 30 mais famosas, nome do treinador ou tipo de batalha. Os filtros são bem variados e permitem que você faça uma busca bem apurada.

Todas esses terminais e novidades do Battle Recorder ampliam ainda mais a variedade de conteúdo que você pode acessar e tornam o jogo muito mais profundo em conteúdo. Imagina poder buscar e encontrar aquela luta que seu amigo da comunidade da Nintendo World disse que teve certo dia? Estudar os golpes e times mais usados. É uma adição que promete ampliar muito não só o perfil casual do jogo, mas também o lado mais hardcore dele.

ONLINE AINDA MELHOR

Um dos maiores passos que a série deu ao chegar ao DS foi receber um modo online, permitindo batalhas e até mesmo trocas por meio da rede Wi-Fi da Nintendo. Quem nunca sonhou em poder desafiar um amigo ou procurar Pokémon para trocas sem sair de casa? Em Platinum novos modos online aumentam ainda mais a diversão. O destaque fica para o Wi-Fi Square, um local que permite que até 20 pessoas possam interagir em um mesmo grupo simultaneamente. Sim, você não leu errado: até 20 pessoas. Quem diria que o "simples" modo online do portátil faria algo que boa parte dos outros jogos de consoles não fazem? Isso é Pokémon.

Para poder ter acesso a Wi-Fi Square, basta descer as escadas dos Centros Pokémon e conversar com a nova atendente que estará por lá. As salas Wi-Fi são divididas em servidores diferenciados pelo visual; existem salas temáticas dos elementos fogo, água, elétrico e grama.

Brincar nos minigames Wi-Fi é bem divertido e dá algumas recompensas, só que para evitar manipulação de pontuação, a Nintendo limitou o tempo que cada jogador pode permanecer online nessas salas por dia. Após o tempo acabar, um barco em forma de Charizard ou Piplup vem buscar seu personagem.

Ao descer pela primeira vez na Wi-Fi Square você ganha um cartão de treinador personalizado, que além de outras coisas, mostra qual item especial você possui. Esse item especial é um brinquedo, que é adquirido após participar de três joguinhos e conseguir boas pontuações.

Esses brinquedos fazem pequenas ações ao você clicar neles e podem ser trocados com as pessoas que estiverem passeando pela sala, assim como informações presentes em seu cartão

LÍDERES DE GINÁSIO



Roark

OREBURGH GYM
Prêmio: TM 76 (Stealth Rock)
Pokémon:
Geodude (Lv. 12)
Onix (Lv. 12)
Cranidos (Lv. 14)

Gadernia

ETERNA GYM
Prêmio: TM 86 (Grass Knot)
Pokémon:
Turtwig (Lv. 20)
Cherim (Lv. 20)
Roserade (Lv. 22)

Fantina

HEARTHOME GYM
Prêmio: TM 65 (Shadow Claw)
Pokémon:
Duskull (Lv. 24)
Haunter (Lv. 24)
Mismagius (Lv. 26)



especial. No total são três minigames que podem ser jogados. Você pode conferir cada um deles com detalhes no Planeta Pokémon da NW#117. Ainda é possível ter acesso a um quadro que mostra a qualidade da conexão dos jogadores conectados na mesma sala que você e o que eles estão fazendo. Além de um curioso quadro onde você pode desenhar pegadas.

MAIS DARK?

Pokémon Platinum talvez seja a versão com o visual mais obscuro de toda a série. Os detalhes em branco adotados nas versões Diamond & Pearl foram trocados por um cinza mais escuro, que acompanha a cor do Pokémon principal, Giratina.

Além disso as mudanças de visual não se limitaram apenas às cores, mas também às sprites (desenhos) dos Pokémon nas batalhas. Além de mais animados, agora todos os Pokémon presentes na PokéAgenda de Sinnoh possuem novos visuais.

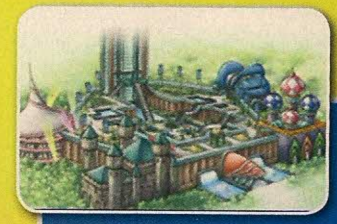
Alguns ginásios e cidades também passaram por uma reforma, e a estranha tela de animação que precedia as batalhas com os líderes de ginásio foram trocadas por ilustrações com uma definição maior. Ainda bem, porque ninguém merecia aquelas faixas com personagens completamente poligonais extraídas das sprites.

O capricho da GameFreaks mostra que ela olhou com atenção todos os defeitos e problemas apontados pelos jogadores e consertou praticamente todos, tornando Platinum uma versão muito mais bem acabada tecnicamente que suas antecessoras.

MUDANÇAS DE ESTÉTICA

- Os personagens Lucas e Dawn possuem novas roupas de frio para conseguirem aturar a temperatura fria de Sinnoh.
- A forma do quadro de nível e HP mudou de cor; agora é cinza escuro ao invés de branco e ganhou nova forma.
- A Pokétch foi redesenhada. Agora será possível mover para frente e para trás entre os aplicativos.
- Alguns golpes receberam novas animações, como Razor Leaf.
- Quando um Pokémon é colocado em jogo, sua sprite de costas é animada como acontecia em Pokémon Emerald.
- Sprites dos Pokémon da IV geração e os outros da PokéAgenda de Sinnoh receberam novas sprites de frente.
- Ao batalhar contra alguns treinadores e líderes de ginásio, os sprites deles se movimentam e são animados assim como o dos Pokémon.
- Alguns treinadores usam seals em suas Pokébolas quando jogam seu Pokémon em batalha.
- Os ginásios das cidades de Eterna, Hearthome e Velistone foram completamente redesenhados por dentro.
- Antes de lutar contra os líderes de ginásio, você verá uma animação com desenhos com uma definição muito melhor que as de Diamond & Pearl.
- As salas de cada membro da Elite Four foram redesenhadas.
- Ao entrar em uma nova área, o quadro que mostra o nome/número da rota/cidade foi modificado, se parecendo com os da geração de Pokémon Ruby e Sapphire.
- Agora todos os ginásios só possuem Pokémon do tipo de sua especialidade.









BATTLE FRONTIER

Uma das grandes novidades de Platinum é o Battle Frontier, um local que apareceu pela primeira vez em Pokémon Emerald, e agora marca sua volta triunfante. A Battle Frontier fica localizada na Fight Area de Sinnoh e é dividida em cinco partes. Vamos conhecê-las?

Battle Factory

A Battle Factory, também original de Emerald, marca sua volta. Aqui você entrará em batalhas usando Pokémon emprestados. Com um time de sete Pokémon, você deverá ir derrotando os adversários, que ficam cada vez mais fortes e com Pokémon melhores.

Battle Tower

Essa área permanece praticamente idêntica a encontrada em Pokémon Diamond e Pearl. Você pode entrar em batalhas simples, em duplas e multi. Com times de sete Pokémon você precisa ir derrotando os adversários em sequência.

Battle Castle

Aqui o desafio é grande. Assim como a Battle Tower, você batalha com times de sete contra seqüência de treinadores. Só que no final da batalha, seus Pokémon não são curados.

Batlle Roulette

Você se acha sortudo? Então a Battle Roulette é o lugar ideal para você. Antes de cada batalha, que pode ser em duplas ou de três contra três, uma roleta é girada e prêmios ou armadilhas são escolhidas.

Battle Stage

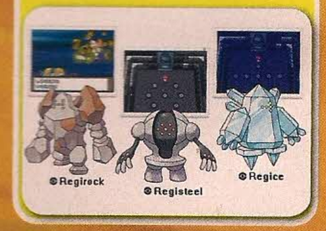
Aqui o desafio é vencer duelos de um contra um. E qual Pokémon você confia para batalhar lutas cada vez mais azedas? O desafio da Battle Stage é exatamente esse.

TRÊS REGGIS

Nas versões Diamond & Pearl era possível capturar Regigigas após transferir Regirock, Regice e Registeel por meio do Pal Park, já que esses três Pokémon lendários não eram encontrados nessas versões.

Para ajudar um pouco os treinadores, em Platinum será possível capturar esses três Pokémon. No Japão foi distribuído um ticket especial contendo um Regigigas especial para quem fizesse a pré-compra do ingresso do décimo primeiro filme da série. Com esse Pokémon promocional em seu time, basta ir em algumas regiões de Sinnoh para encontrar Regirock, Regice e Registeel no nível 30, prontos para serem capturados.

Ainda não se sabe como esse evento especial será feito nos Estados Unidos (não tenham esperanças, brasileiros), mas é bem provável que o Regigigas especial seja distribuído da mesma forma.



E AÍ: VALE OU NÃO?

Chegou a hora de voltarmos a pergunta do começo da matéria: "vale à pena?". Nós da Nintendo World somos suspeitos para dizer; todos somos completamente apaixonados pela série e passamos horas e mais horas jogando, trocando e treinando Pokémon, assim como você. Platinum é a expansão que mais adicionou conteúdo e que parece ter recebido mais capricho. Pode parecer pouco, mas as adições da Battle Frontier, Battle Recorder e os novos modos online são suficiente para manter até mesmo os mais exigentes jogadores ocupados por muito mais horas.

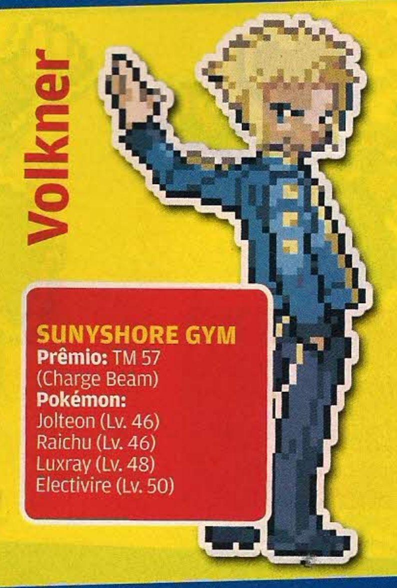
Terminar a aventura mais uma vez não será tão repetitivo e Platinum convida os donos das versões anteriores a transferir seus Pokémon e aproveitar todas as novas opções. Assim que lançado nos Estados Unidos, Pokémon Platinum com certeza vai ser um sucesso comercial. Se você ainda não comprou Diamond ou Pearl, essa é a oportunidade mais que perfeita para se adquirir o supra sumo da atual geração da série principal. Se você já tem as versões anteriores, nós deixamos apenas a dica: você possivelmente não irá se arrepender.

Agora é só aguardar até o dia 22 de março. Até lá, nós recomendamos que você vá treinando seu time para desafiar seus amigos e depois salvar as batalhas para compartilhar com todos nós. NW



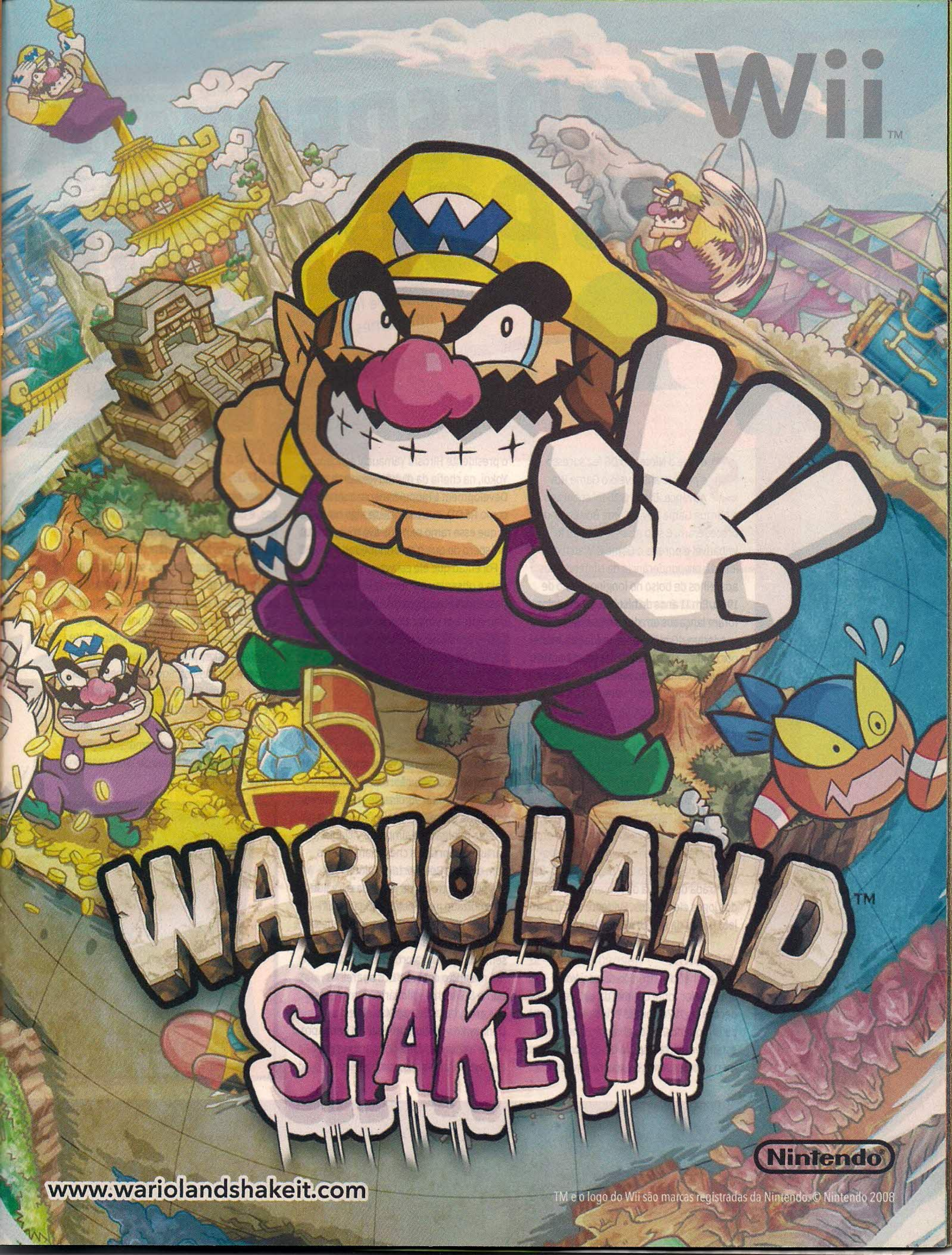
Candice

SNOWPOINT GYM
Prêmio: TM 72 (Avalanche)
Pokémon:
Sneasel (Lv. 40)
Piloswine (Lv. 40)
Abomasnow (Lv. 42)
Froslass (Lv. 44)



Volkner

SUNYSHORE GYM
Prêmio: TM 57 (Charge Beam)
Pokémon:
Jolteon (Lv. 46)
Raichu (Lv. 46)
Luxray (Lv. 48)
Electivire (Lv. 50)



Wii™
WARIO LAND™
SHAKE IT!
Nintendo®
www.wariolandshakeit.com
TM e o logo do Wii são marcas registradas da Nintendo. © Nintendo 2008

DESPERTAR PORTÁTIL

Curiosidades e informações do Game & Watch, a série de minigames que deu início à soberania da Nintendo
– Alexei Barros

Se hoje o Nintendo DS faz sucesso é porque antes veio o Game Boy Advance. E se o GBA foi soberano é porque Game Boy e Game Boy Color o precederam. E se o aparelho 8-bits foi imbatível é porque o Game & Watch deu início à preponderância da Nintendo nos aparelhos de bolso no longínquo ano de 1980. Em 11 anos de história, 59 modelos foram lançados em dez séries diferentes e venderam 40 milhões de unidades, muito por conta da acessibilidade: eram baratos. Atualmente não. São relíquias preciosas para colecionadores inveterados.

Os minigames possuíam telas LCD monocromáticas ou coloridas com design à frente de seu tempo, tanto é verdade que o G&W foi responsável por popularizar o direcional em cruz, que se tornou dali em diante uma constante em todos os controllers subsequentes da Nintendo – incluindo o Wii Remote –, e inegavelmente as duas telas da série Multi Screen esboçaram o desenho do DS. Mais que isso, foi a entrada definitiva da Nintendo no ramo dos jogos eletrônicos. Evidente que o projeto partiu da mente de um gênio.

HISTÓRIA

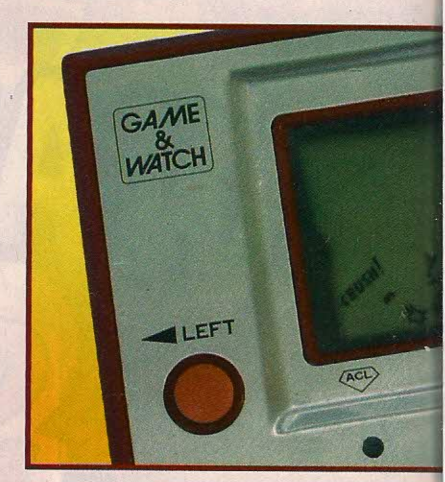
O engenheiro eletrônico Gunpei Yokoi era a maior fonte criativa da empresa na década de 1970 com as principais idéias de brinquedos, tal qual o braço mecânico estendível Ultra Hand. Notando como o mercado de games crescia cada vez mais, o presidente Hiroshi Yamauchi solicitou a Yokoi, na chefia da divisão Research and Development 1 (popularmente conhecida como R&D1), que inventasse algo novo, já que esse ramo se mostrava muito mais próspero do que o de brinquedos.

Foi então que ele estava em um trem bala e observou um executivo aborrecido passar o tempo digitando botões aleatoriamente em uma calculadora de visor LCD. O simples ato rotineiro e a crescente popularidade de relógios digitais inspiraram Yokoi a fazer um videogame com as telas de cristal líquido a baixo custo. Assim surgiu o Game & Watch, o primeiro portátil com microprocessador. Por ser fino e pequeno, inicialmente do tamanho de um cartão de crédito, não havia como colocar uma alavanca. Solução: direcional em cruz para realizar as direções cima, baixo, esquerda e direita.

Cada minigame é simples e viciante (os cartuchos portáteis chegariam apenas com o Game Boy, portanto ainda não era possível trocar de jogo), de curva de aprendizado nula (pegar e jogar) e dificuldade progressiva. Enfim, que pudesse atrair pessoas de todas as idades. Notou a semelhança com a proposta do Wii? Até mesmo o conceito dos aparelhos Game & Watch é visionário. Com o passar dos anos, iterações de Mario, Zelda e Donkey Kong foram produzidas para aproveitar a popularidade dos personagens que estrearam no Arcade e NES.

DA PRATA AO CRISTAL, TODOS OS GAME & WATCH

As dez séries possuem diferentes nuanças, e quando nascia uma nova, não necessariamente as outras acabavam. Muitos jogos foram relançados por melhor se adaptarem aos sistemas. Além disso, 15 dos 59 não apareceram no Japão. Não perca a conta: Balloon Fight, Bomb Sweeper, Climber, Donkey Kong Circus, Egg, Gold Cliff, Lifeboat, Mario the Juggler, Mickey Mouse (Panorama), Rain Shower, Safebuster, Squish, Super Mario Bros., Tropical Fish e Zelda. Somente EUA e Europa tiveram todos os lançamentos. Confira as peculiaridades de cada linha de Game & Watch, bem como a relação de minigames e as datas de lançamento norte-americanas:





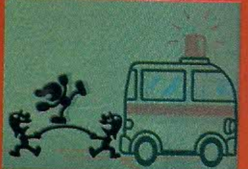


NOMEADO NA MAIORIDADE

A sombra genérica que estrela a maioria dos aparelhos permaneceu anônima até que a Nintendo decidiu homenagear o personagem chapado e toda a sua época batizando-o de Mr. Game & Watch em Super Smash Bros. Melee (2001). Com sua data de estréia de 1980 – um ano antes de Donkey Kong e Jumpman (futuro Mario) debutarem –, é o primeiro mascote da Nintendo. É secreto no jogo de GameCube, e é igualmente desbloqueável a sua arena Flat Zone, que imita os minigames Manhole, Helmet e Oil Panic.

De início, foi anunciado que seria excluído de Super Smash Bros. Brawl, o que, felizmente, não se confirmou. Mr. Game & Watch regressou com os seus movimentos robóticos e truncados, tendo como lar a Flat Zone 2, que alterna entre Oil Panic, Fire, Lion e Chef. Personagem e fase são habilitáveis. Ao mover a câmera observa-se um Game & Watch Wide Screen em todos os detalhes, e três músicas são ouvidas no estágio: "Flat Zone 2", composição original de Kenichi Okuma inspirada nos bleeps e blops do Game & Watch, "Chill (Dr. Mario)", com arranjo de Masaaki Iwasaki, e "Flat Zone (Melee)", reprise da faixa do predecessor. Para completar, ele se fez presente nos microgames na série WarioWare, especificamente em Touched! (DS) e Smooth Moves (Wii).





SILVER (1980)

Dimensões: 95 x 63 x 12 milímetros • **Tela:** 42 x 28 milímetros • **Peso:** 48 gramas

A primeira leva possui poucos botões: Time (relógio), Game A, Game B (geralmente uma versão mais rápida e difícil que o primeiro), Left (esquerda), Right (direita) no caso de Ball, Vermin e Fire. Flagman e Judge já têm quatro botões vermelhos, dois de cada lado. Na parte frontal o acabamento é prateado, e na traseira a cor variava. Judge teve duas colorações: verde e roxa, que media 65 milímetros de largura, dois a mais que o normal. Hoje são extremamente raros.



RUDIMENTAR, mas muito divertido: os jogos são simples e fáceis de entender

01 – Ball (28/04/1980)
02 – Flagman (05/06/1980)
03 – Vermin (10/07/1980)
04 – Fire (31/07/1980)
05 – Judge (04/10/1980)

GOLD (1981)

Dimensões: 95 x 63 x 12 mm • **Tela:** 42 x 28 mm • **Peso:** 49 gramas



Série similar à anterior, mas de pintura dourada. Helmet conta com dois botões vermelhos, ao passo que Manhole e Lion quatro. Tão difíceis de encontrar quanto a Silver.

06 – Manhole (29/01/1981)
07 – Helmet (21/02/1981)
08 – Lion (27/04/1981)

WIDE SCREEN (1981-1982)

Dimensões: 112 x 67 x 12 mm • **Tela:** 54 x 35 mm • **Peso:** 63 gramas

Mais largo, de tela maior e adorno dourado (Turtle Bridge e Fire Attack são pretos e com detalhes em branco), foi o formato que representou o sucesso determinante do Game & Watch. Personagens famosos como Popeye, Mickey e Snoopy em minigames licenciados ajudaram a obter tal êxito. Por isso, é até comum achá-los, com exceção do Egg.



09 – Parachute (19/06/1981)
10 – Octopus (16/07/1981)
11 – Popeye (05/08/1981)
12 – Chef (08/09/1981)
13 – Mickey Mouse (09/10/1981)
14 – Egg (09/10/1981)
15 – Fire (04/12/1981)
16 – Turtle Bridge (01/01/1982)
17 – Fire Attack (26/03/1982)
18 – Snoopy Tennis (28/04/1982)

RIG

MINICLÁSSICOS REVIVIDOS

Quem disse que os Game & Watch acabaram? Comercializados desde 1998, os Mini Classics são minigames LCD disponíveis em várias cores que possuem uma corrente para serem presos como chaveiros, têm o formato de Game Boy e suporte para deixá-los em pé. Os jogos são os mesmos do G&W, como Snoopy Tennis, Mario's Cement Factory, Super Mario Bros., Fire e Octopus, e existem certos modelos até com duas telas: Donkey Kong, Oil Panic e Zelda. Não acaba aí. Há ainda novos modelos, a exemplo de Smurfs, Spider-Man, Star Trek: The Next Generation, Yu-Gi-Oh e UEFA Euro 2008. Todos, incluindo os inéditos, são licenciados pela Nintendo e distribuídos por diversas empresas diferentes nos Estados Unidos e principalmente nos países europeus.



O 60º GAME & WATCH

Ao longo do texto você leu que existiram 59 modelos diferentes de Game & Watch, contando os repetidos em versões distintas. Ainda existe mais um, Super Mario Bros. Special Edition, jamais colocado à venda e que foi oferecido como brinde aos ganhadores dos campeonatos de Famicom Grand Prix: F1 Race, jogo de corrida lançado no Japão para Famicom Disk System (periférico de discos flexíveis do Famicom exclusivo do arquipélago nipônico). Apenas 10.000 unidades foram distribuídas com a caixa no formato da mascote do add-on chamado Disk-kun (algo como Disk Boy ou Mr. Disk).



MULTI SCREEN (1982-1989)

Dimensões: 116 x 75 x 23 mm (menos Mario Bros., Rain Shower e Life Boat que possuem 96 x 90 x 26 mm) • **Tela:** 54 x 35 mm • **Peso:** 143 grs (menos Mario Bros., Rain Shower e Life Boat que têm 142 grs)



A mais portentosa série Game & Watch traz duas telas, e é disponível em dois formatos: na vertical, no modelo que viria a ser consagrado pelo DS, e na horizontal, no qual se segura o aparelho como um livro - somente os três jogos citados na ficha técnica são assim. Mario, Zelda e Donkey Kong fazem suas obrigatórias aparições. Donkey Kong, aliás, foi o sistema inaugural do direcional em cruz.

19 - Oil Panic (28/05/1982)
20 - Donkey Kong (03/06/1982)
22 - Mickey & Donald (12/11/1982)
23 - Green House (06/12/1982)
24 - Donkey Kong II (07/03/1983)
25 - Mario Bros. (14/03/1983)
30 - Rain Shower (10/08/1983)
36 - Life Boat (25/10/1983)
38 - Pinball (05/12/1983)
46 - Black Jack (15/02/1985)
48 - Squish (17/04/1986)
52 - Bombsweeper (15/06/1987)
53 - Safebuster (06/01/1988)
57 - Gold Cliff (19/10/1988)
58 - Zelda (26/08/1989)

NEW WIDE SCREEN (1982-1991)

Dimensões: 112 x 67 x 12 mm • **Tela:** 54 x 36 mm • **Peso:** 63 gramas

Praticamente idêntica a Wide Screen, com a diferença de que a cor da chapa alterna de jogo para jogo, como azul, verde-água,



grená e amarelo em vez de prata ou ouro. É a mais duradoura série e, curiosamente, os mais recentes são os mais raros. Marcou também o último Game & Watch, Mario the Juggler, em outubro de 1991, quando já existia o Super Nintendo no mercado norte-americano.

21 - Donkey Kong Jr. (26/10/1982)
29 - Mario's Cement Factory (16/06/1983)
32 - Manhole (24/08/1983)
47 - Tropical Fish (08/07/1985)
54 - Super Mario Bros. (08/03/1988)
55 - Climber (08/03/1988)
56 - Balloon Fight (08/03/1988)
59 - Mario the Juggler (14/10/1991)

TABLE TOP (1983)

Dimensões: 132 x 235 x 182 mm • **Tela:** 93 x 70 mm • **Peso:** 700 gramas



Linhagem que simula um fliperama em escala reduzida, e exige superfície de apoio. LCD com cores vibrantes e até música e efeitos sonoros fazem dos Table Top os modelos mais desejados. Pena que existem somente quatro.

26 - Donkey Kong Jr. (28/04/1983)
27 - Mario's Cement Factory (28/04/1983)
28 - Snoopy (05/07/1983)
31 - Popeye (17/08/1983)

PANORAMA (1983-1984)

Dimensões: 88 x 146 x 21 mm • **Tela:** 68 x 35 mm • **Peso:** 202 gramas



Também com LCD colorido, a linha Panorama possui uma tampa que, ao ser aberta, revela a projeção da tela refletida por um espelho para facilitar a visualização. Curiosidade: os códigos de fábrica de Mickey Mouse (DC-95) e Donkey Kong Circus (MK-96) foram invertidos, uma vez que todos fazem alusões aos jogos de uma forma ou de outra: MK - Mickey e DC - Donkey Kong Circus.

33 - Snoopy (30/08/1983)
34 - Popeye (30/08/1983)
35 - Donkey Kong Jr. (07/10/1983)
37 - Mario's Bombs Away (10/11/1983)
41 - Mickey Mouse (28/02/1984)
44 - Donkey Kong Circus (06/09/1984)

SUPERCOLOR (1984)

Dimensões: 145 x 70 x 12 mm • **Tela:** 70 x 40 mm • **Peso:** 92 gramas



Com apenas dois minigames, é a série com menor quantidade de modelos. Tem como diferencial a tela prolongada na vertical. O LCD é colorido.

39 - Spitball Sparky (07/02/1984)
40 - Crab Grab (21/02/1984)

MICRO VS. SYSTEM (1984)

Dimensões: 158 x 86 x 24 mm • **Tela:** 94 x 29 mm • **Peso:** 184 gramas



A principal novidade é o suporte para dois jogadores. Cada aparelho tem acoplado dois mini controllers retráteis de formato circular de 7 centímetros de diâmetro com um botão e o tradicional direcional em cruz. É possível também jogar contra a própria máquina. Boxing foi lançado como Punch-Out!, e são o mesmo jogo.

42 - Boxing / Punch-Out! (31/07/1984)
43 - Donkey Kong 3 (20/08/1984)
45 - Donkey Kong Hockey (13/11/1984)

CRYSTAL SCREEN (1986)

Dimensões: 145 x 62 x 8 mm • **Tela:** 65 x 40 mm • **Peso:** 78 gramas



Leva de modelos com tela transparente e de menor espessura de todas, o que dificultava jogar em locais com iluminação reduzida. São extremamente raros de encontrar hoje em dia.

49 - Super Mario Bros. (25/06/1986)
50 - Climber (04/07/1986)
51 - Balloon Fight (19/11/1986)

O CANCELADO: TETRIS JR. (MULTI SCREEN)

Também estava nos planos que a Nintendo fizesse um Game & Watch de Tetris Jr. do modelo Multi Screen com código TR-66, mas o lançamento foi revogado para privilegiar Tetris de Game Boy, portátil que Gunpei Yokoi também foi o responsável. Convenhamos, com 33 milhões de cópias vendidas do puzzle (considerando a vendagem à parte e com o aparelho), será que precisava? NW

LEGADO DOS DESCENDENTES

Como forma de render tributo ao passado, a Nintendo lançou antologias com os minigames para todos os portáteis (excluindo o Virtual Boy...) que sucederam o Game & Watch, seja nas traduções originais ou nos remakes:



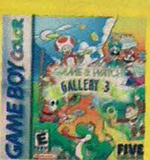
Game & Watch Gallery
Plataforma: Game Boy
Lançamento: maio de 1997

Seis anos depois do último modelo, a primeira coletânea foi lançada para GB preto e branco, e incluiu Manhole, Fire, Octopus e Oil Panic, todos disponíveis nas versões Classic, similar à original, e Modern, com gráficos melhorados e personagens do universo Mario. Se conectado ao adaptador Super Game Boy do SNES o visual ficava colorido na televisão.



Game & Watch Gallery 2
Plataforma: Game Boy e Game Boy Color
Lançamento: 01/11/1998

A embalagem diz "5 jogos em um". São seis, na verdade: além de Parachute, Helmet, Chef, Vermin e Donkey Kong, o primogênito Ball é secreto. Mesma história: modos Classic e Modern. Além da versão monocromática para GB, a Nintendo relançou a compilação para GB Color nos EUA e Europa.



Game & Watch Gallery 3
Plataforma: Game Boy Color
Lançamento: 16/04/1999

Vendida diretamente para Game Boy Color, trouxe Egg, Green House, Turtle Bridge, Mario Bros. e Donkey Kong Jr. (Wide Screen) nas versões originais e modernas, como de costume. Cinco jogos em um? A Nintendo mostrou mais apreço pelos jogadores oferecendo cinco títulos destrancáveis: Spitball Sparky, Flagman, Judge, Fire e Lion.



Game & Watch Gallery 4
Plataforma: Game Boy Advance
Lançamento: 28/10/2002

O último da série Gallery apareceu três anos mais tarde, já para GBA, com os jogos nas versões originais e refeitas. Seis disponíveis logo de cara: Fire, Boxing, Rain Shower, Mario's Cement Factory (Wide Screen), Donkey Kong Jr. (Wide Screen) e Donkey Kong 3; e outros cinco habilitáveis: Chef, Donkey Kong, Fire Attack, Mario Bros. e Octopus.



Game & Watch Collection
Plataforma: Nintendo DS
Lançamento: 15/12/2008

Vem com três jogos da linhagem Multi Screen - Oil Panic, Donkey Kong e Green House -, e como aproveita as duas telas do DS a adaptação é perfeita. A princípio, era exclusiva da Club Nintendo japonesa por 500 pontos, mas com a chegada do serviço de troca de brindes nos EUA, a coletânea também pode ser adquirida por lá. Só que por 800 pontos.



Game & Watch Collection 2
Plataforma: Nintendo DS
Lançamento: setembro de 2008 (Japão)

O volume dois já está disponível no Japão e abrange somente dois títulos da série Wide Screen: Parachute e Octopus. Há ainda um novo modo que une os jogos, com o primeiro na tela de cima e o outro na debaixo. Como o predecessor, sai por 500 pontos, e deve ser questão de tempo para chegar aos Estados Unidos.



UM FUTURO, UM PLANETA, UM HERÓI

Depois de conquistar diversos fãs no passado, Chrono Trigger retorna nesta versão para DS com o objetivo de adquirir ainda mais seguidores. Como o jogo é especial para diversas pessoas, tratamos de fazer um detonado que faça jus ao título, de modo que mesmo aqueles que por algum motivo cometerão o sacrilégio de não jogá-lo poderão aproveitar o conteúdo das próximas páginas, nas quais Crono narra as aventuras vividas ao lado de seus amigos para salvar o planeta Terra. Divirta-se!

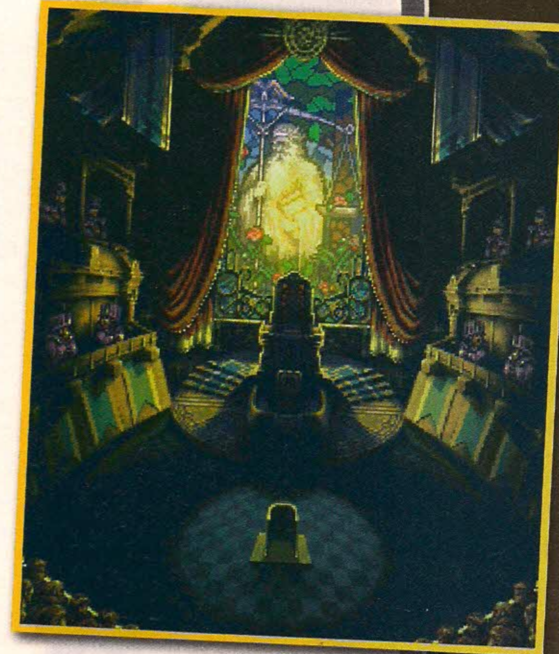
– Douglas Vieira

1000 A.D.

Mais um dia havia amanhecido. A noite anterior foi tão boa que quando minha mãe chegou ao quarto para me chamar o Sol já estava alto e, segundo ela, eu já estava atrasado para as comemorações em Leene Square – não bastasse isso, minha amiga Lucca queria me mostrar seu novo invento feito em parceria com seu pai. Espreguicei-me, peguei uma "graninha" e rumei para o local do evento.

Tudo estava muito bonito por lá, com diversas pessoas passeando por todos os lados e muitas atrações para os visitantes. Enquanto andava, uma garota louca (para não dizer outra coisa) trombou em mim, fazendo com que eu voasse alguns metros para trás. Logo após o incidente, ela se aproximou e se apresentou como Marle – uma garota realmente bonita, diga-se de passagem.

Com a nova amiga, segui para o local mais afastado, onde Lucca já exibia seu invento: um teletransportador. Encorajado por Marle, aceitei ser a "cobaia" que revelaria o sucesso ou o fracasso da engenhoca que, para minha sorte, funcionou perfeitamente. Animada, a garota que me seguiu também quis aproveitar a chance de ver algo tão engenhoso funcionando, mas algo deu errado, pois apenas um pingente apareceu do outro lado. Assustada, Lucca pediu para que todos fossem embora e foi aí que tive uma idéia: testar o poder do teletransportador segurando o artefato deixado para trás - tal idéia me rendeu uma tremenda dor de cabeça e uma passagem só de ida para um lugar que eu nunca tinha visto.



600 A.D.

Acordei num lugar totalmente diferente depois que minha amiga inventora apertou alguns botões: muitas montanhas e árvores formavam o ambiente da região, mas mal tive tempo de aproveitar, pois alguns inimigos me atacaram. Segui avançando e derrotando todos os que se colocavam em meu caminho até o final desta área, que ficava quase de frente para um bar. Segui até lá para tentar descobrir para onde a invenção de Lucca havia me levado.

Entrando no local, conversei com algumas pessoas. Uma delas se apresentou como Toma e disse que aquele era o ano 600 A.D.. (foi inevitável o pensamento de "nossa, voltei ao passado"). Além disso, o rapaz disse que a coisas estranhas estavam acontecendo com as damas da realeza e a catedral parecia um lugar suspeito. Pensei comigo: "já que estou aqui sem nada para fazer, vou até o castelo ver se descubro algo".



Chegando ao local, alguns guardas tentaram me barrar, mas uma mulher loira trajando um longo vestido branco pediu que minha passagem fosse permitida. Segui andando pelo local até chegar aos aposentos reais, e qual não foi a minha surpresa ao descobrir que a moça que estava na minha frente era Marle? Começamos a conversar e, quando tudo parecia bem, um portal apareceu atrás dela e a sugou. Lembrei-me automaticamente do que Toma me disse e corri para Manolia Cathedral. No caminho, encontrei Lucca, que me explicou algumas coisas sobre Marle (nunca passou pela minha cabeça a idéia de que ela era a princesa do ano 1000 A.D., a era em que eu vivia) e disse que o futuro da realeza estava em xeque. Deixamos o bate-papo de lado e seguimos para o local sagrado, que estava a oeste do castelo.

No local, fomos atacados por algumas criaturas após encostarmos em um objeto brilhante que estava no chão, mas elas tombaram rapidamente graças aos poderes baseados em fogo de Lucca. Entretanto, quando tudo parecia bem, mais um bicho surgiu e a atacou, mas um sapo apareceu e colocou um fim na curta vida da pobre criatura. Depois do ocorrido, ele se apresentou como Frog; Lucca e eu concordamos que seria uma boa ele nos ajudar já que tínhamos um objetivo comum. Depois que usei minhas (péssimas) habilidades tocando o órgão que estava mais acima do local onde nos encontrávamos, uma porta se abriu. Seguimos por todos aqueles corredores (nunca imaginei que uma catedral fosse tão grande) até encontrarmos Yakra.

Derrotá-lo não foi muito difícil: enquanto Lucca investia com seus poderes de fogo, Frog e eu abusamos da técnica X-Strike. Vez ou outra um de nós ficava bastante ferido, mas nada que umas poções ou a cura do amigo sapo não resolvessem.

Após salvarmos a rainha e o conselheiro, retornamos ao castelo e rumamos para o quarto real, onde Marle apareceu e voltou ao grupo. Tudo resolvido aqui, voltamos à montanha e Lucca abriu novamente o portal para o ano 1000 A.D..

1000 A.D.

Ao retornamos para nossa era, Lucca nos abandonou e pediu para que eu fosse cavalheiro e levasse Marle até o castelo; foi o que fiz, mas não imaginava o tamanho da confusão que estava por vir...

Chegando lá, fui acusado de seqüestrar a princesa e, não bastasse isso, levado a julgamento por algo que não havia cometido. Por mais que eu tentasse me manter na defensiva, qualquer coisa que eu respondesse parecia me colocar cada vez mais perto da prisão. Inocente ou culpado, fato é que meu destino seria ficar três dias preso e depois levado à morte. Esperei pacientemente em minha cela e, quando a guilhotina já estava pronta para arrancar minha cabeça do restante do corpo, Lucca apareceu e me salvou. Corremos o máximo que nossas pernas agüentavam para fugir do local, mas fomos interceptados por um dragão tanque. Era o nosso novo desafio.

Seguimos pela ordem lógica que havia no momento: como o cérebro de qualquer coisa fica na cabeça, destruímos esta parte primeiro. Em seguida, foi a vez de deixar a geringonça sem poder se locomover quebrando a roda para, em seguida, investir com ataques no corpo.

Após a nossa vitória, reencontramos Marle e seguimos pela floresta encurralados pelos guardas até ficarmos presos num local onde havia apenas um portal: como nossas escolhas eram ser pegos pelos guardas ou fugir pelo portal, optamos pela segunda, mas fiquei imaginando depois se essa realmente foi a melhor escolha.

BONITOS GRÁFICOS, desempenham seu papel no game

2300 A.D.

Chegamos a um local totalmente diferente, com máquinas para todos os lados e poucos rastros de vida - este era o ano 2300 A.D.. Andamos por ali na tentativa de achar algum portal que nos mandasse de volta para nosso período de origem, passamos por um local chamado Site 16 e chegamos em Arris Dome. Inicialmente, nós chocamos com a imagem de pessoas quase marginalizadas e que passavam fome. Falando com o líder daquele povo, descobrimos que havia suprimentos na base daquela "moradia". Seguimos para lá.

Ao descer as escadas e andar um pouco pelo local, fomos atacados por uma máquina chamada Guardian e seus auxiliares (dois Pods). A luta teria sido mais fácil se Marle não insistisse em atacar Guardian inicialmente para tentar acabar com aquilo tudo mais rápido (seria a melhor idéia se nós não fossemos atacados cada vez que ela fazia isso). Foi aí que Lucca deu a dica de destruirmos primeiro os Pods para depois atacarmos o inimigo principal - e não é que deu certo?

Terminada a batalha, entramos numa sala que estava pouco acima e encontramos algumas sementes, uma pessoa (morta) e um bilhete. Retornamos e, no caminho, encontramos um rato (que foi capturado depois de muita insistência) que nos revelou (!) um segredo: "segurar os botões L e R numa máquina e, em seguida, apertar o botão A". Seguimos para a primeira sala, onde encontramos um painel brilhante. Aproximei-me dele e fiz o que o rato disse - uma porta abriu na seqüência. Continuamos por ela até chegar a um novo painel que necessitava do mesmo código utilizado anteriormente. Na nova sala, Lucca descobriu que havia um portal em Proto Dome, mas a curiosidade de Marle nos fez saber de algo pior: o mundo só estava naquela situação porque em 1999 A.D. uma criatura chamada Lavos atacou o planeta e destruiu tudo o que havia nele.

Claro que aquilo foi um choque para nossa amiga da realeza (confesso que também não reagi bem à notícia), mas Lucca nos fez pensar uma coisa: se existiam portais capazes de nos fazer viajar pelo tempo, bastava procurar por algum que nos levasse até o ano em que a criatura estava e derrotá-la. Claro, todos concor-

damos com isso e seguimos numa nova jornada na qual o que nos importava não era apenas voltar para casa, mas sim retornar aos nossos lares com a consciência de termos dado ao mundo condições melhores de existência.

Voltamos até o local onde as pessoas nos aguardavam, mas a única coisa que conseguimos levar a elas foram algumas sementes. O líder as aceitou e, em troca, nos deu um item chamado JetBike Key, que deveria ser usado em Site 32, localizado ao norte dali – ele só não nos alertou que havia um "guardião" no local e que o jeito mais fácil de passar por ali seria derrotando-o numa corrida.

Depois de atravessar os arredores de Site 32, seguimos para Proto Dome e encontramos algo estranho que Lucca decidiu arrumar. De repente, aquela coisa começou a criar vida e se mexer para todos os lados (por um instante achei que estava louco vendo aquela quantidade de metal se movimentando como se fosse uma "pessoa").

Ela se apresentou como Robo. Contamos sobre o portal e ele nos disse que era preciso ir até Derelict Factory, que estava pouco acima de Proto Dome, para liberarmos o acesso e prosseguir com a viagem.

Por um instante, imaginei aquele como um local perfeito para Lucca, com computadores e engenhocas para todos os lados. Lembro-me apenas que não perdemos muito tempo por aqui e, por sorte, nossos contratempos foram solucionados rapidamente: o primeiro foi um mecanismo que funcionou corretamente quando pressionamos "X", "A" e "B" "B" num teclado estranho para que umas garras tirassem alguns barris de nosso caminho. O outro ponto estava mais à frente, e exigiu o código "X", "A", "B" e "Y". Quando digitamos este último, os lasers que barravam uma porta sumiram e tivemos acesso a outra sala, onde havia um painel e um botão. Quando pressionamos este, um grande barulho foi ouvido por todos os cantos do local e, na fuga, nos deparamos com um grupo de robôs que atacaram Robo e o jogaram numa máquina – claro que não gostei do que aconteceu e parti para a ignorância, fazendo todas aquelas criaturas ficarem reduzidas à sucata. Entretanto, ainda havia um problema maior para resolver: consertar nosso amigo futurista antes que fosse tarde demais.

Com muito esforço, carregamos Robo até Proto Dome, onde Lucca pôde arrumá-lo para seguirmos nossa viagem, mas (mais uma vez) algo deu errado e não voltamos para casa.

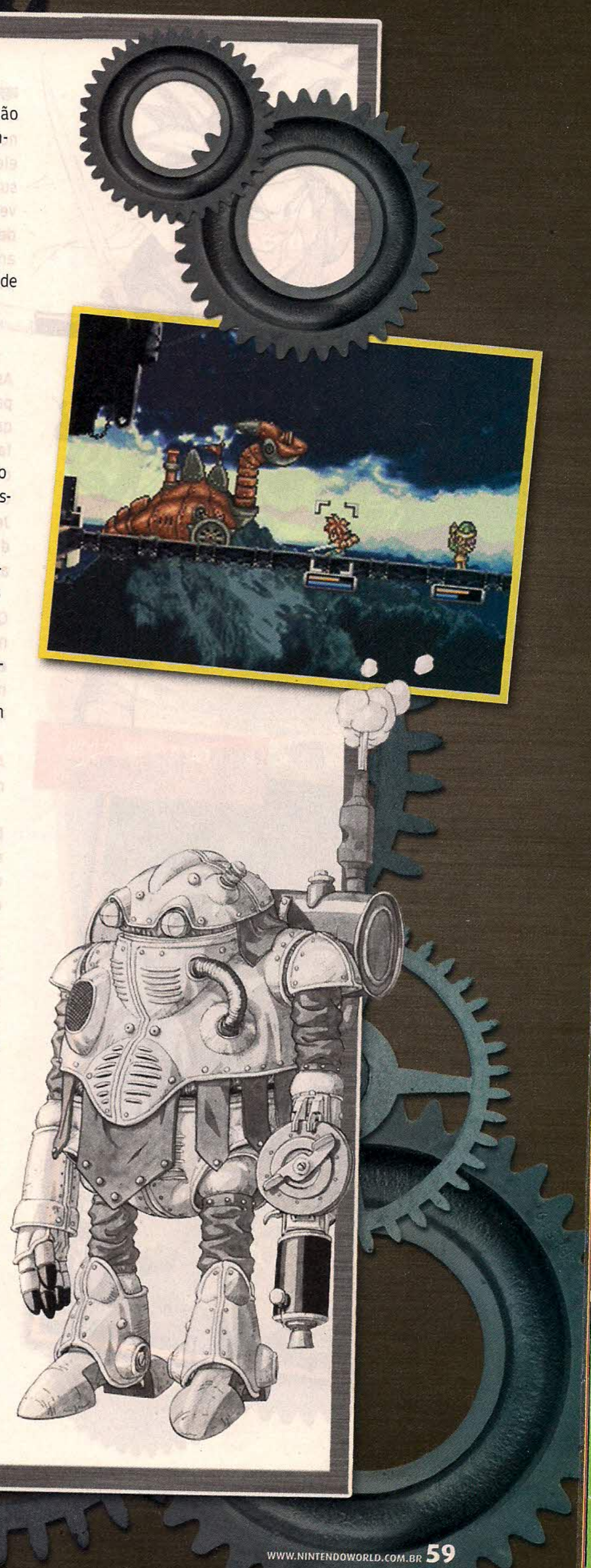
END OF TIME

Fomos parar num lugar com uma área pequena para movimentação e uma grande parte negra em volta. Conversamos com o senhor que estava na "praça" (se é que se pode chamar aquilo assim) e ele disse que ali era o ponto de ligação entre as eras, o famoso "End of Time", e que as pessoas só poderiam prosseguir em trios. Entretanto, antes de partimos ele pediu para que entrássemos na porta que estava pouco acima do local.

Ali conhecemos uma nova criatura chamada Spekio, que nos explicou algumas coisas sobre uma força chamada "mágica". Entretanto, tivemos que dar três voltas no sentido horário, a partir da porta, antes de aprendermos a tal arte (vai entender o porquê da corrida...). Feito isso, Lucca, Marle e eu aprendemos nossas respectivas magias e seguimos para o portal que nos levaria até Medina Village, no ano 1000 A.D.

1000 A.D.

Chegando ao local, visitamos o ferreiro local (Melchior), nos equipamos e rumamos para uma área chamada Heckran Cave – e mais um desafio nos



aguardava aqui. No final da caverna, enfrentamos o ser que empresta seu nome a ela. O combate não foi difícil, mas exigiu apenas atenção a um pequeno detalhe: Heckran, por muitas vezes, nos provocou para atacarmos enquanto ele estava na posição defensiva. Claro que não o obedecemos e, em resposta a sua provocação, revidamos com nossas técnicas elementais mais fortes e, após vencer o confronto, entramos num redemoinho que nos deixou próximo à casa de Lucca. Como reza as leis da boa educação, minha amiga visitou seus pais antes de seguirmos até o local onde foi feita a exibição da máquina teletransportadora e viajarmos para o ano 600 A.D..



BELA FACA de rocambole, crono...

600 A.D.

As coisas nesse período estavam muito mais agitadas: em Zenan Bridge, as tropas reais travavam dura batalha contra os enviados de Magus. Porém, temendo que seus soldados tombassem por estarem sem comer, o capitão pediu que falássemos com o cozinheiro do castelo para conseguir mais suprimentos (imediatamente lembrei de algo que minha mãe sempre dizia quando eu não queria comer algo: "saco vazio não fica em pé"). Fomos até lá, pegamos um Spiced Jerky e voltamos para a ponte, onde as coisas pioraram. Meus amigos e eu decidimos que era o momento apoiar os soldados e seguimos atacando tudo e todos, até nos depararmos com um esqueleto gigante chamado Zombor.

Quando começamos a lutar contra o oponente, percebemos que algumas magias não faziam efeito em determinadas partes (o tronco era afetado apenas pelo elemento Water e a parte inferior por Fire e Lightning); sendo assim, aquele que não dominavam tais elementos foram obrigados a atacar normalmente até que a montanha de ossos voltou para o local de onde nunca deveria ter saído.

Após a vitória, seguimos pelo novo caminho até encontrarmos uma floresta chamada Cursed Woods e, nela, um antigo companheiro: Frog.

Depois de falar com o velho amigo, seguimos até Denadoro Mountains para recuperar a lendária espada Masamune. O que não imaginávamos é que depois de diversos confrontos ainda teríamos que enfrentar os próprios guardiões da espada, Masa e Mune.

Iniciamos esse confronto eliminando primeiro o inimigo da esquerda, para depois investirmos contra o da direita. Quando tudo parecia ter terminado, eles se uniram e nos mostraram um oponente ainda mais forte. Continuamos nossos ataques e eu, em especial, usei e abusei da habilidade Wind Slash quando ele dava sinais de que guardaria sua energia para um ataque mais forte. Com tal tática, o resultado não podia ser outro: vitória.

Ao sair de Denadoro Mountains, seguimos até a casa de Tata, que encontramos antes de obtermos o primeiro pedaço da espada Masamune. Ele nos deu um artefato que achou durante suas andanças, o Hero's Badge. Era o momento de nos reencontrarmos com Frog.

Voltando a Cursed Woods, mostramos o medalhão e o pedaço obtido da espada - e qual não foi a nossa surpresa ao ver que Frog estava com a outra parte? Ele nos entregou, na esperança de que encontrássemos alguém capaz de arrumá-la e, por sorte, nos lembramos de Melchior, o homem que visitamos antes de enfrentar Heckran.

Seguimos até a sua casa e recebemos a notícia de que a única forma da espada recuperar sua forma era utilizando uma pedra chamada Dreamstone, mas que ela não existia mais naquele período em que estávamos. O jeito era retornar até

End of Time para ver se tínhamos alguma alternativa – e para nossa sorte, havia.

65,000,000 B.C.

Chegando ao local, novos portais se abriram e um deles nos levaria direto ao ano 65,000,000 B.C., a Pré-História, e posso dizer que nossa chegada neste período não foi nada amigável (quero ver você chegar numa área escorregando montanha abaixo e, em seguida, ser atacado por criaturas hostis), mas por sorte tivemos a ajuda de uma habitante local chamada Ayla, que nos disse que possuía uma pedra similar à que estávamos procurando.

Chegando à casa de Ayla, ela disse que aconteceria uma festa à noite e nos convidou para participar (e puxa, fazia um bom tempo que eu não sabia o que era uma festa). Lá, fui desafiado para uma prova um tanto quanto estranha: ver quem conseguia tomar mais sopa em menos tempo. O prêmio? A tão cobiçada Dreamstone, que consegui depois de algumas tentativas.

Fato: festas deixam as pessoas exaustas, e conosco não foi diferente (tanto que acordamos largados pelos cantos do local onde aconteceu a festa). Entretanto, algo muito valioso foi roubado de nós enquanto descansávamos: a chave que abria os portais e permitia que viajássemos pelas eras.

Corremos para a casa de Ayla e contamos o acontecido. Ela, por sua vez, disse que isso provavelmente era algo feito pelos répteis. Seguimos pela floresta em busca do local que a nova aliada havia indicado (Reptite Lair). Logo na entrada, encontramos Kino e ele confessou ter roubado nossa chave de portal. Porém, o que não esperávamos é que ele também havia sido "assaltado", e os répteis a tomaram dele.

Rumamos para Reptite Lair e, depois de percorrer seus diversos corredores enfrentando vários inimigos que não resistiam às minhas magias, encontramos Azala, e com ele nossa chave. Como Ayla havia nos alertado, ele não a entregou tão fácil e convocou uma criatura para enfrentarmos: Nizbel.

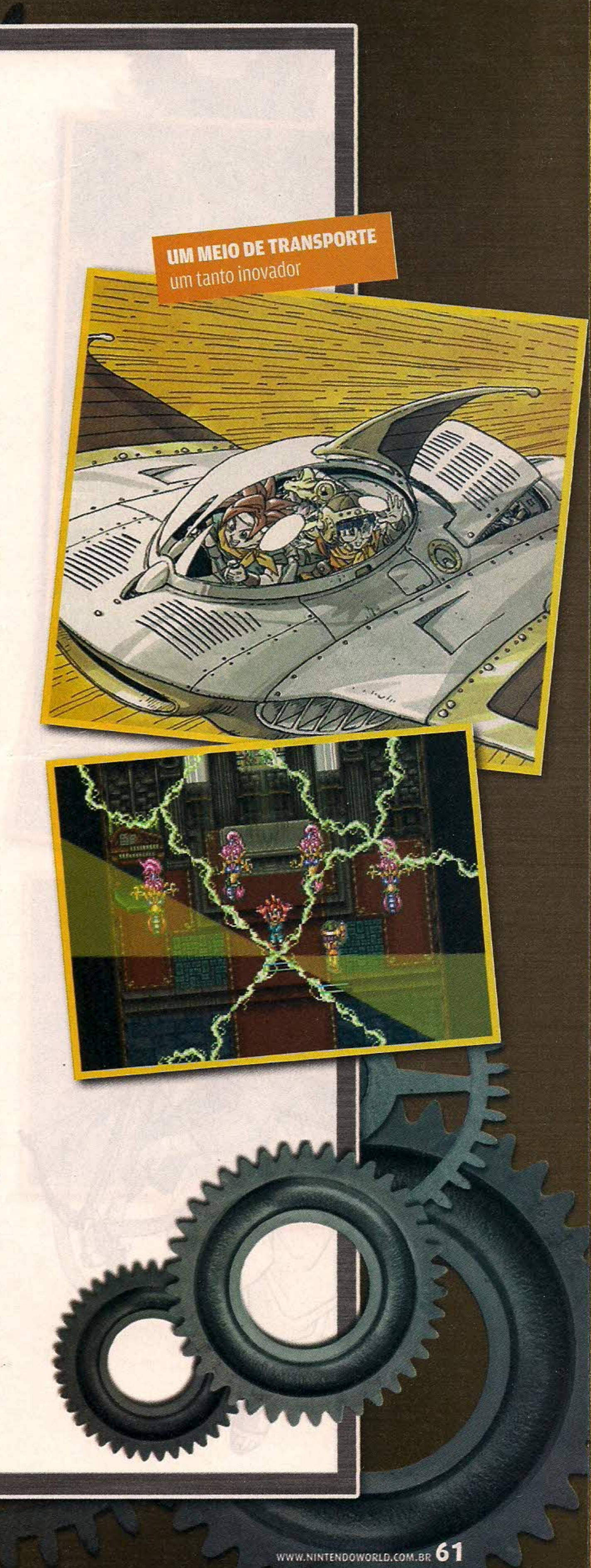
A tática seguida foi simples: enquanto meus amigos atacavam com tudo que possuíam de mais forte, eu alternava entre ataques e uso das técnicas baseadas em eletricidade para diminuir a defesa de Nizbel. Não demorou muito para que a grande criatura tombasse e Azala nos devolvesse a chave. Assim, voltamos ao ano 1000 A.D. para consertar a Masamune.

1000 A.D. E 600 A.D.

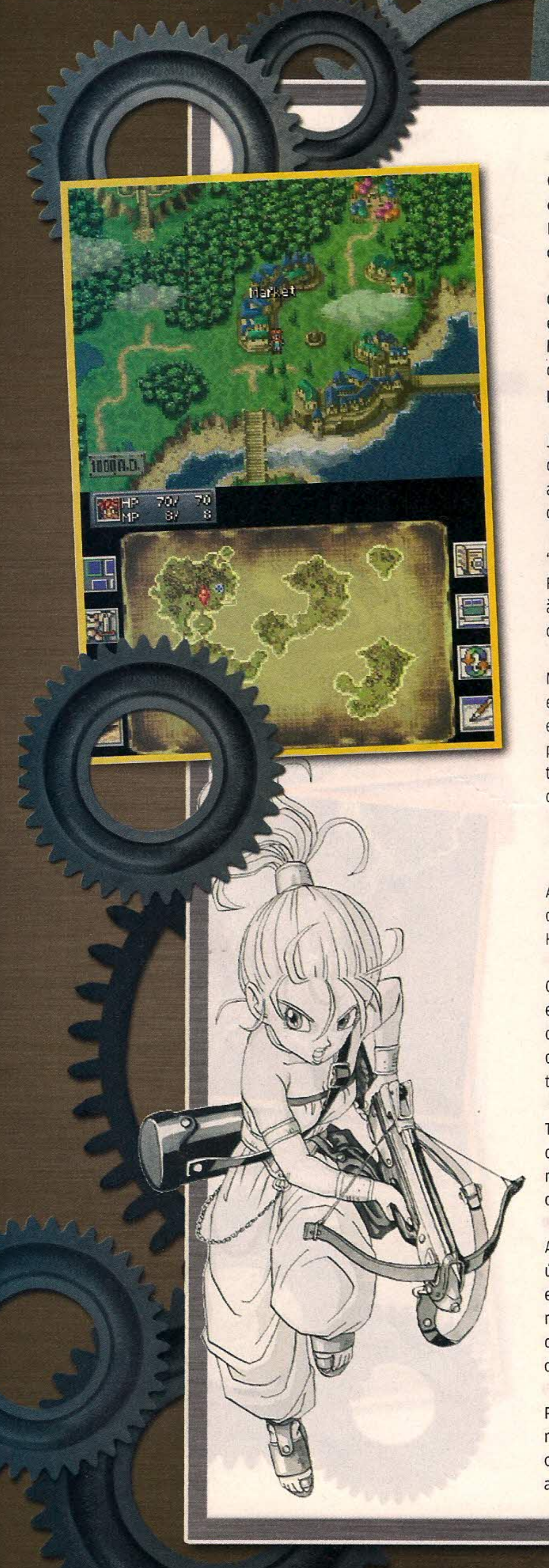
Depois de ir até o local onde Melchior nos aguardava e arrumarmos a Masamune, levamos a espada o mais rápido possível até Frog para que, assim, o amigo pudesse ter a sua tão esperada batalha contra Magus (acredito até que ele ficou um pouco nervoso, pois estávamos tão exaustos depois de tantas batalhas que acabamos dormindo enquanto ele nos relatava tudo o que havia acontecido com ele).

Antes de seguirmos para Magic Cave (local que dava acesso ao lar de Magus), levamos Frog para conhecer Spekkio e aprender sua mágica baseada em Water. Feito isso, atravessamos a caverna mágica até chegarmos em Fiendlord's Keeper.

O ar sombrio de Fiendlord's Keeper poderia causar medo nos mais desavisados, mas por sorte Frog havia nos preparado para o que poderíamos encontrar por ali. Avançamos por cada sala existente ali onde, além de enfrentarmos as diversas bestas colocadas em nosso caminho, tivemos que encarar alguns seguidores de Magus: Flea, Slash e Ozzie.



UM MEIO DE TRANSPORTE
um tanto inovador



O primeiro inimigo apareceu com uma forma falsa. Quando o verdadeiro deu as caras, seguimos com ataques regulares, técnicas e habilidades duplas para vencê-lo. Entretanto, ele começou a contra-atacar quando percebeu que as coisas estavam ficando complicadas - foi só ficar de olho nos companheiros feridos e continuar atacando.

O segundo também se apresentou em duas formas, sendo uma delas sem espada e a outra com o equipamento. Na primeira etapa, bastou atacarmos "como se não houvesse amanhã"; a segunda exigiu um pouco mais de atenção, principalmente quando ele anunciava seus ataques com um "Yah!". Todo cuidado foi necessário para escaparmos de mais uma emboscada.

Já Ozzie pensou que nos enganaria, mas por sorte fomos espertos para perceber que a única forma de derrotá-lo seria acertando as engrenagens que estavam atrás dele para tentar abrir um buraco no chão e derrubá-lo - não demorou para que isso acontecesse e mais um inimigo tombasse (literalmente).

"Agora que derrotamos seus três capangas, Magus não deve estar longe", disse Frog enquanto corríamos por algumas escadas. E eis que o mago estava pouco à frente dali, numa sala escura e dizendo algumas palavras que certamente nos davam a entender que ele estava fazendo algo suspeito e errado.

Nenhum de nós teve tempo de pensar muito: Magus se colocou em posição defensiva e nós nos preparamos para atacar. No início custamos a perceber que nossas magias elementais faziam mais estrago nele (bastava observarmos a aura que estava a sua volta para descobrirmos qual dela faria mais efeito naquele momento). Passado este momento do confronto, continuamos atacando com tudo que tínhamos de mais forte para colocar um fim nos planos malignos de nosso inimigo - ou algo próximo disso...

65,000,000 B.C.

Antes que pudéssemos entender ao certo o que estava acontecendo por ali, fomos sugados por um portal que nos mandou de volta para 65,000,000 B.C.. Acordamos em Chief's Hut, onde Kino nos informou que Ayla havia saído para enfrentar os répteis sozinha.

Corremos o mais rápido que nossas pernas permitiam para Laruba Ruins - e lá estava Ayla conversando com um senhor. Quando ela partiu, falamos com ele e descobrimos o que ela seguiria para Dactyl Nest e utilizaria um pterodátilo para chegar em Tyranno Lair. Seguimos em seu encalço e, por sorte, a encontramos a tempo de segui-la até o local.

Tyranno Lair era bem diferente de Reptite Lair: enquanto este era uma seqüência de cavernas, Tyranno Lair tinha características de um castelo, com diversos andares e salas. Enquanto percorríamos por ali, fomos atacados por um ser parecido com o Nizbel visto anteriormente, só que bem mais forte.

As coisas tinham tudo para dar certo na batalha contra Nizbel II não fosse por um único detalhe: cada ataque parecia aumentar a sua defesa, e a única saída que encontramos foi eu utilizar minhas técnicas elétricas regularmente enquanto o restante do grupo atacava - porém, ele também disparava seus golpes elétricos, o que exigiu um pouco mais de atenção do grupo para que não tombássemos antes de cumprir nosso principal objetivo: derrotar Lavos.

Para nossa infelicidade (ou seria felicidade? Até agora não consegui definir este momento), descobrimos após derrotar Azala e Black Tyrano (eliminados nesta ordem, sendo que nossa principal preocupação era o ataque feito por Black Tyrano após rugir e sua contagem chegar a zero) que foi neste período que Lavos chegou

ao nosso planeta e, no local onde antes havia o lugar habitado pelos répteis, surgiu um novo portal.

12,000 B.C.

O novo "point" era totalmente frio (mais até que 2300 A.D.) e, aparentemente, deserto. Seguimos pelo local sempre ao norte (as lições de direção serviriam para algo um dia!) e encontramos uma pequena caverna com um transportador no chão; pisamos nele e fomos parar num local totalmente diferente e que não lembrava em nada o que havíamos visto há alguns minutos: tudo aqui era verde e bem mais organizado do que nossas primeiras impressões nos fizeram imaginar. Passamos por alguns agrupamentos existentes aqui, mas dedicamos um pouco mais de tempo em Zeal Palace.

A primeira coisa que nos chamou a atenção foi quando uma moça entregou um pingente a um garoto. Estranhando a situação, seguimo-la e, para nossa surpresa, ela utilizou um item igual ao carregado por Marle para abrir uma porta. Assim que ela o fez, tentamos o mesmo rito com o acessório carregado pela princesa, mas o resultado foi bem diferente: a porta sequer se mexeu. Continuamos andando pelo local e encontramos uma sala com uma coisa estranha chamada Mammon Machine. Aproximamos o pingente daquilo e, ao utilizarmos novamente na porta, ela se abriu e encontramos algumas pessoas na sala que surgiu a nossa frente – entretanto, nossa aparição não foi algo muito convidativo, pois em seguida fomos atacados por uma criatura chamada Golem e, por mais que nos esforçássemos em atacar, acabamos derrotados (se bem que continuo acreditando que se tivéssemos trabalhado melhor as táticas nossa vitória viria com o tempo).

Acordamos pouco tempo depois e a garota vista outrora veio nos ver: ela se chamava Schala, mas antes que pudéssemos avançar em nossa conversa surgiu um ser misterioso identificado como "profeta". Ele disse à garota que precisávamos voltar para o lugar de onde viemos; logo, o grupo foi levado à caverna onde estava o portal. Entramos por ele e, ao tentar voltar utilizando em 65,000,000 B.C., percebemos que algo estava errado; era a hora de traçar um plano B.

65,000,000 B.C. E 2300 A.D.

Ficamos um tempo pensando no que podíamos fazer. Alguns minutos se passaram até que pensamos em algo: ir até o futuro ver se haveria algo capaz de nos ajudar. Corremos para End of Time e utilizamos o portal que leva ao ano 2300 A.D..

Chegando lá, andamos por diversas horas até encontrar algo interessante: uma área chamada Abandoned Sewers, que nos levou a um local extremamente útil chamado Keeper's Dome. Lá, qual não foi a nossa surpresa ao encontrar uma máquina chamada Epoch que podia "só" nos levar a qualquer período já visitado. Não deu outra: era o momento de retornar ao local de onde fomos expulsos.

12,000 B.C.

Do local onde a Epoch parou, seguimos para noroeste e encontramos uma caverna chamada de "lar" por diversas pessoas que não podiam habitar as terras altas do reino da rainha Zeal. Continuamos andando pelo local até chegar, para nossa surpresa, numa montanha ligada à caverna – e no seu final um difícil confronto nos aguardava: a luta contra Giga Gaia.

Se meus amigos não tivessem lembrado de equipar alguma armadura que fosse agraciada com algum elemento (Fire, Shadow ou Water), as coisas seriam bem mais complicadas (não que ainda assim não fosse, mas tornou tudo um pouco menos cansativo). Tendo em vista que os ataques principais vinham das mãos, optamos por aniquilá-las primeiro.



VIAGENS PELO TEMPO são comuns nesse game

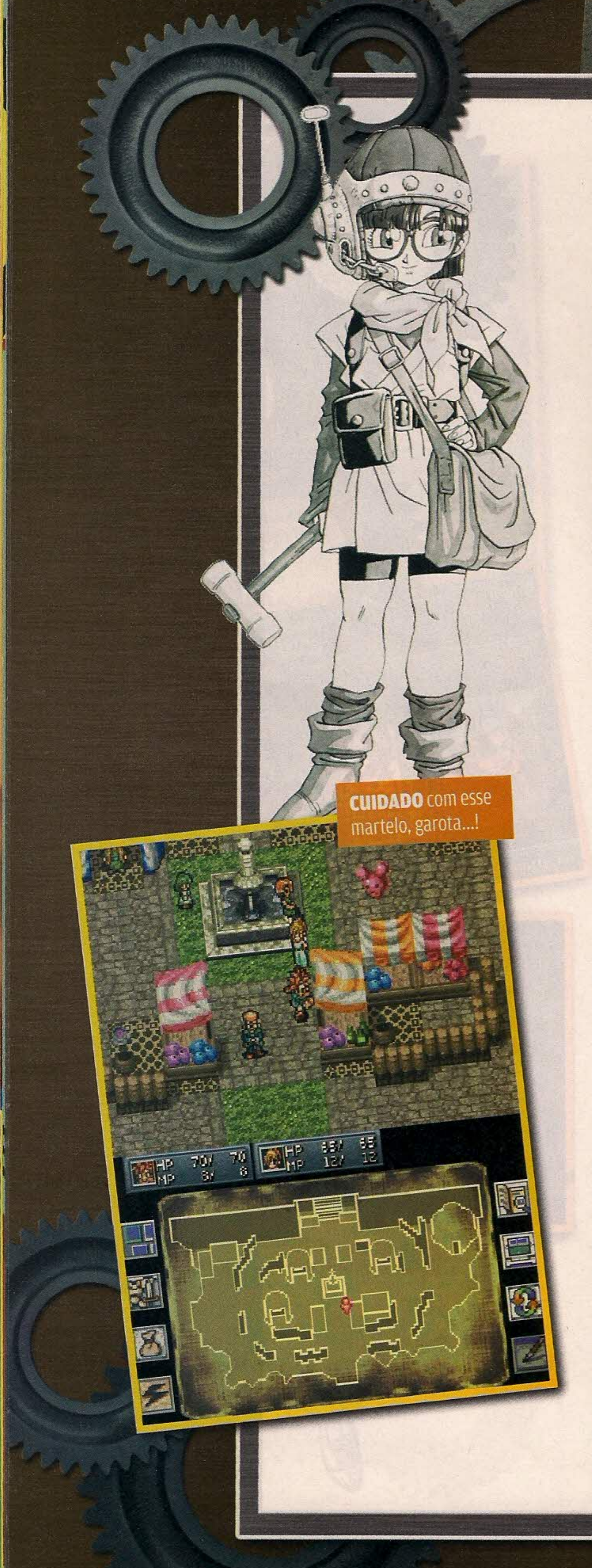
Feito isso, era hora de investir contra o corpo, mas quando menos esperamos, as mãos retornaram para nos atacar. Tivemos que desviar nossa atenção para as recém-chegadas para depois investir novamente contra o corpo até que ele tombasse.

Depois disso, encontramos Melchior e retornarmos para as cavernas, onde recebemos, com certa surpresa, a visita de Schala e Janus. A garota estava desesperada e nos contou sobre os planos da rainha Zeal envolvendo um local chamado Ocean Palace, mas antes que ela pudesse terminar suas explicações Dalton apareceu e a forçou a segui-la. Temendo pelo pior, Melchior nos deu a Rubi Knife após ser atingido por Dalton e nos pediu para segui-lo.

Como não tínhamos nenhuma pista do local onde ele estaria, fomos até Zeal Palace e o encontramos na mesma sala em que encontramos o Golem antes. Partimos para um duro combate, principalmente pelo fato de que cada investida que realizávamos gerava um contra-ataque que parecia diminuir nossas forças pela metade (o que seria de nós sem as milagrosas Potions?). Persistimos com tudo que conhecíamos em termos de técnicas e, após alguns minutos, Dalton se deu por vencido e fugiu por um portal. Seguimo-lo e chegamos ao local dito por Schala: Ocean Palace.

O local parecia bem à frente do seu tempo, mas não havia tempo para admirar a colossal construção que se encontrava submersa. Muitas batalhas foram encaradas, mas continuamos, com persistência, até uma sala com várias pessoas – entre elas, a rainha Zeal, que estava realizando algumas ações com a Mammon Machine. Temendo pelo pior, utilizei a Ruby Knife dada por Melchior, mas nem mesmo a força de Masa e Mune foi capaz de destruir por completo aquela coisa, e pior ainda estava por vir.

Com a "força" do ataque, Lavos apareceu para nos enfrentar, mas ainda não tínhamos a força necessária para vencê-lo e acabamos derrotados. Pouco tempo depois, a misteriosa figura conhecida como profeta apareceu e revelou sua verdadeira identidade: Magus. Mesmo utilizando todo o seu poder, o mago não obteve sucesso na sua tentativa de derrotar a criatura. Naquele momento, confesso que estava bem fraco e não tinha muita noção do que acontecia à minha volta, mas ainda assim conversei com todos que estavam no local antes que algo desesperador acontecesse: Lavos preparava um ataque, que estava mirado em todos os meus amigos. Na tentativa de salvá-los me lancei na frente daquele raio de energia, mas meu corpo já não estava com a mesma força de antes – aquilo foi o bastante para me deixar fraco o suficiente para tombar ouvindo, de longe, meus amigos gritando o meu nome.



CUIDADO com esse martelo, garota...!

END OF TIME, 1000 A.D. E 2300 A.D.

Muito tempo depois, Marle e os demais me contaram o que havia ocorrido do dia em que tombei fatalmente com o golpe de Lavos e o momento em que retornei à vida: após aquele incidente, Schala os retirou de Ocean Palace e todos acordaram numa pequena vila que havia naquela era. Ao recobrarem a consciência, todos seguiram para uma área chamada Village Commons e, para surpresa deles, Dalton apareceu para atacar os sobreviventes e, apesar de oferecerem resistência, acabaram derrotados e capturados pelo vilão e seus capangas.

Algum tempo depois, todos acordaram na cela de um local que depois reconheceram como Blackbird, o avião que antes estava próximo ao castelo da rainha Zeal. Não bastasse o fato de estar naquele local, alguns deram falta de suas armaduras, acessórios e armas (nunca vi Ayla comemorar tanto o fato de ter força suficiente para atacar sem precisar de armas e ser a única a investir contra os oponentes até que todos também tivessem condições de fazê-lo). Depois de recuperar todos os pertences, circularam pelo

local em busca de alguma área de escape e descobriram, acidentalmente, que Dalton havia modificado a Epoch e acrescentado asas no nosso meio de transporte. Ainda que a cena os surpreendesse, ainda havia algo importante a fazer: escapar.

Continuaram seguindo até chegar a uma das asas do avião, onde enfrentaram um Golem patético que tinha medo de altura e, em seguida, Dalton a bordo da Epoch, que agora voava. A batalha não durou muito e a Epoch finalmente voltou para as mãos certas.

De volta a solo firme, o grupo seguiu até um local chamado North Cape e, para surpresa de Frog, Magus apareceu e, antes de chamá-lo para um novo combate, contou uma história. Entretanto, algo me surpreendeu nesta parte do relato: Frog decidiu não lutar e, para minha supresa, Magus estava em nosso time somando forças para derrotar Lavos (apesar disso, o sapo sussurrou que por um pouco não desembainhou a espada e partiu para cima do arquiinimigo na esperança de recuperar sua forma humana).

Antes de partirem para qualquer outra era, todos relataram que algo estranho aconteceu: quando a Epoch estava se preparando para viajar pelas ondas do tempo, o Ocean Palace emergiu e passou a ocupar um local extremamente visível para todos aqueles que passassem pelos arredores - entretanto, todos disseram que nesse momento a coisa mais importante era tentar me trazer de volta, o que fez com que eles seguissem diretamente para End of Time.

Chegando à era que liga todas as outras, foram ter com o Guru do Tempo, que os disse que haveria uma chance de me trazer de volta: utilizando um clone e um item chamado Chrono Trigger. Este foi obtido após a conversa, mas o clone só estava acessível em no ano 1000 A.D., na barraca Tent of Horrors, em Leene Square (ao vencer este jogo, os empregados do local deixaram o clone no segundo andar de minha casa). Tendo eles em mãos, rumaram para o ano 2300 A.D. e seguiram para o Death Peak, que estava próximo ao local onde pegaram a Epoch, e subiram até o final da montanha, onde conseguiram retornar ao momento em que tomei o golpe fatal de Lavos para trocar o meu corpo pelo clone e trazer-me de volta à vida.

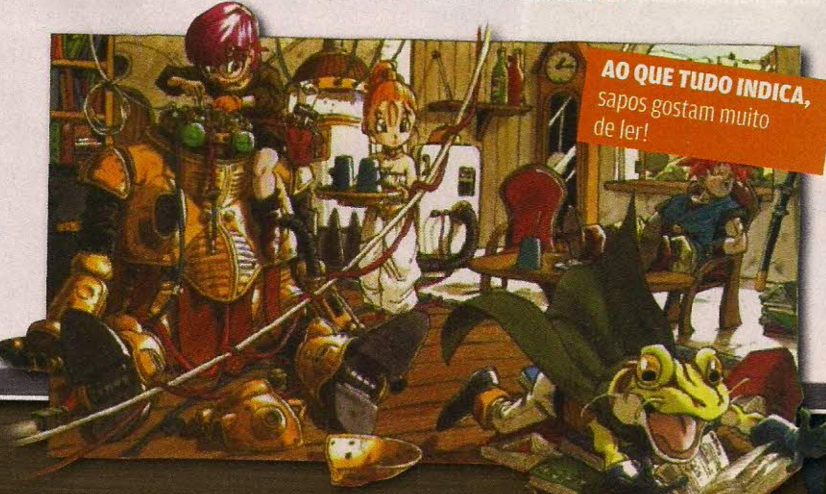
Por falar em Lavos, tomamos a decisão de partir para o confronto final de End of Time, pois não podíamos perder mais tempo (se bem que ainda havia algumas coisas para fazermos, mas nada mais importante do que devolver ao planeta a esperança de um futuro melhor).

Chegando ao local onde Lavos nos aguardava, enfrentamo-lo em várias formas, mas a que exigiu um pouco mais de trabalho foi a última, tendo em vista que depois de diversas investidas constatamos que o verdadeiro "Lavos" era a parte do lado direito - bastou que continuássemos investindo sempre com cautela para que a criatura alienígena fosse destruída para sempre e desse ao nosso planeta a chance de seguir o seu curso normal - e um período de férias para todos nós.

Os objetivos paralelos estarão disponíveis no site da Nintendo World. NW



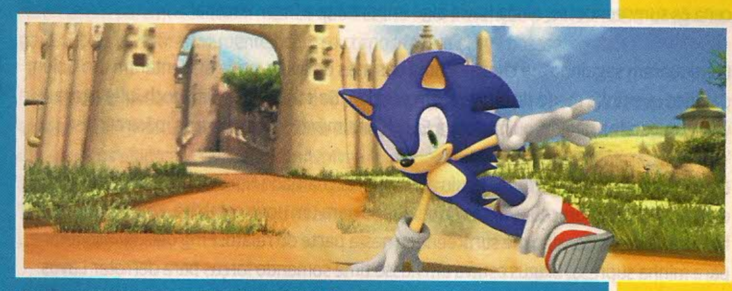
ISSO SIM é entrar pela boca do monstro



AO QUE TUDO INDICA, sapos gostam muito de ler!

TOP SECRET Wii

SONIC UNLEASHED





FINAL ADABAT MISSION
Colete todas as artes, músicas, filmes e documentos secretos (exceto o filme #36) para habilitar a Final Adabat Mission.

CENA SECRETA
Inicialmente, consiga todos os S-Rank e complete as missões do game para habilitar a missão final. Complete esta coletando todos os itens secretos para habilitar a cena "Sonic Omake".

BOOST INICIAL
Nas telas que se passam durante o dia, chacoalhe o Wii Remote quando Sonic disser "One" em sua contagem regressiva para que o personagem inicie o estágio ainda mais rápido.

BEN 10: PROTECTOR OF EARTH

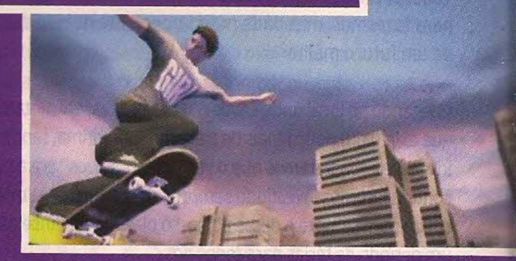
CHEATS
Pressione Start enquanto escolhe uma missão, selecione Extra e, em seguida, Enter Secret Code para digitar uma das sequências abaixo:

Cannonbolt, Cannonbolt, Four Arms, Heatblast – habilita os Dark Heroes
Wildvine, Four Arms, Heatblast, Cannonbolt – habilita DNA Force
XLR8, Heatblast, Wildvine, Four Arms – invisibilidade
Cannonbolt, Heatblast, Wildvine, Four Arms – habilita o Master Control
Wildvine, Four Arms, Heatblast, Wildvine – habilita as formas alien
Cannonbolt, Heatblast, Four Arms, Heatblast – habilita todos os Combos
Heatblast, XLR8, XLR8, Cannonbolt – habilita todas as localizações no mapa



ESSAS DICAS SÃO "BEN 10" OK, nunca mais faremos isso.

SHAKE IT



Destrave os personagens especiais
Os personagens abaixo são destraváveis durante o modo Carreira depois que você completa os desafios principais deles (sponsorchip).
Chris Haslam - complete o sponsorship "Almost" no modo carreira
Danny Way - complete o sponsorship "Plan B" no modo carreira
Eric Koston - complete o sponsorship "Lakai" no modo carreira
Jake Brown - complete o sponsorship "Blind" no modo carreira
Lucas Puig - complete o sponsorship "Cliche" no modo carreira
Mike Carroll - complete o sponsorship "Girl" no modo carreira
Rob Dyrdek - complete o sponsorship "Alien Workshop" no modo carreira

WiiWARE & VIRTUAL CONSOLE

A melhor seleção do que o Virtual Console tem para você

SECRET OF MANA



Consiga a Mana Sword permanente
Para obter a cobiçada Mana Sword antes de lutar contra o último chefe, siga os seguintes passos:

Chame Flammie para voar até Ice Country e procure por uma ilha circular nos arredores. Se você acertar a localização, estará num bosque congelado onde é possível ver Neko cercado por cristais de coloração violeta (o local é parecido com a área vista antes de chegar ao Ice Palace para lutar contra Frost Gigas). Salve o jogo com o personagem e, imediatamente após isso, reinicie o jogo utilizando os botões L, R, Select e Start (pressione os quatro ao mesmo tempo). Feito isso, selecione New Game e vá até o local onde ocorreu a luta contra Mantis Ant, o primeiro chefe. Espere até que Elliot diga "You've got a sword don't you, use it" e pressione novamente os botões L, R, Select e Start para reiniciar o jogo (você deve segurá-los por pelo menos cinco segundos). Ao voltar para a tela inicial, carregue o save feito em Ice Country e, se tudo for feito corretamente, os três personagens estarão no buraco para lutar contra Mantis Ant e, ao vencê-lo, você terá um Sword Orb extra para forjar a tão sonhada Mana Sword. Convoque Flammie novamente assim que Jema o tirar do buraco e Timmy o chamar para Elder House e siga para o ferreiro (Watts) mais próximo.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

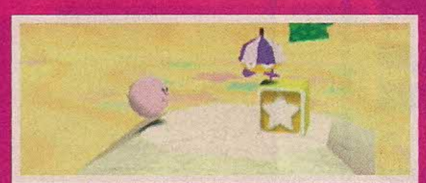
Continue
Se você perder todas as suas vidas e quiser pegar Continue, tenha $800 disponível, segure para cima e pressione o botão 2 oito vezes.

Vitória fácil no Janken Challenge
Para vencer mais facilmente cada um dos Janken Challenge sem ter que lutar contra eles em caso de derrota, siga as opções dadas abaixo (lembrando que colocar uma delas de forma diferente altera todo o andamento do jogo e, consequentemente, as opções):

Primeiro desafio: escolha pedra e tesoura
Segundo desafio: escolha tesoura e papel
Terceiro desafio: escolha pedra e tesoura
Quarto desafio: escolha papel e papel
Quinto desafio: escolha pedra e pedra
Sexto desafio: escolha pedra e tesoura
Sétimo desafio: escolha papel e papel



KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS



Faça Kirby dizer "Hi!"
Na tela do título, segure L, R e Z e então pressione A para que Kirby diga "Hi!".

Dificuldade mais elevada nos minigames
Para acessar dificuldades mais elevadas nos minigames, você deve seguir a ordem lógica de dificuldade: conclua o nível Easy para habilitar o Normal, este para chegar ao nível Hard e, ao concluir o último, a dificuldade Intense será desbloqueada.

Vidas ou estrelas infinitas
No começo de um nível, vá o máximo que puder para a esquerda e você verá uma estrela, um bolo ou algum outro item. Depois de pegá-lo, pressione Start e refaça o passo dito anteriormente para pegar o que estiver do lado esquerdo.

Dark Star Level secreto
Para chegar ao planeta secreto Dark Star colete todos os 100 cristais e derrote Miracle Mtter novamente para abrir o caminho.

ACTRAISER

Modo Professional
Para habilitar o modo Professional, termine o jogo e, na tela do título, ilumine "New Game" e pressione para baixo ou Select.

Vidas extras escondidas
É possível conseguir quatro vidas extras seguindo os seguintes passos em cada uma das vilas mencionadas:
Fillmore - quando você conseguir o Compass, use ele no local
Bloodpool - faça chover em cima do grande lago
Kasandora - cause um terremoto depois de descobrir a pirâmide
Northwall - acerte a capela da cidade com um Lightning Bolt



BLEACH: THE BLADE OF FATE



Consiga 500.000 pontos para gastar no Urahara Shop
Tenha o cartucho de Bleach Advance: Kurenai ni Somaru Soul Society, para Game Boy Advance, conectado na entrada de baixo para conseguir 500.000 pontos para gastar no Urahara Shop ao iniciar um novo jogo.

Habilite os modos Survival e Time Attack
Para habilitar as novas modalidades, termine todos os episódios do modo Story.

Truques e personagens extras
Bonnie - termine o episódio 6 do modo Story
1.000.000 KAN extra - complete todos os episódios do modo Story
Habilite o episódio 18 - não pressione o botão Select durante o tutorial de Yoruichi no episódio 1 e realize todos os movimentos ditos por ela
Hollow Ichigo - termine o episódio 23 do modo Story (Chronicles of the Soul Reaper)
Kon - termina a história de Rukia
Kuchiki Rukia - termine a história de Yorouchi
Kusajika Yachiru - termine a história de Zaraki Kempachi
Sajin Komamura (sem capacete) - termine o episódio 14 do modo Story
Saijin Komamura (com capacete) - termine o episódio 13 do modo Story
Shigekuni Yamamoto Genryusai - termine a história de Ichigo
Soi Fon - termine a história de Ichigo e faça todos os movimentos ditos por Yoruichi no episódio 1
Sosuke Aizen - termine o episódio 22 do modo Story
Tatsuki - termine a história de Orhime
Ukitake - termine a história de Ichigo
Yoruichi - termine a história de Ichigo



HARRY POTTER AND THE ORDER OF PHOENIX

Troféus
Consiga troféus ao completar os seguintes desafios:

Architeture Cup - encontre os 12 Hogwarts Emblems
Characters Cup - fale com todos os personagens em Hogwarts
Defense Against the Dark Arts Cup - conjure cada uma das magias defensivas em seis duelos
Exploding Snap Cup - derrote os Exploding Snap Champions
Explorer Cup - explore cada área de Hogwarts
Famous Wizards and Witches Cup - encontre as 15 Wizards Plaques (quadros)
Friends of the Year Cup - conclua o jogo e encontre os itens perdidos de Luna
Golden Gobstone Cup - derrote os quatro Gobstone Champions
Homework Cup - complete todas as sub quests dos professores
House Ghost Cup - encontre os quatro fantasmas das casas
Nature Trail Cup - encontre todas as pegadas de animais
Ornithology Cyp - encontre os cinco animais voadores
Portrait Password Cup - encontre todas as Portrait Passwords
School Pride Cup - complete todos os 66 deveres
Secret Statue Cup - encontre todas as estátuas do xadrez de bruxo
Smuggler's Cup - encontre todos os pacotes secretos de Fred e George
Studious Sucess Cup - recebe a maior nota em todas as lições





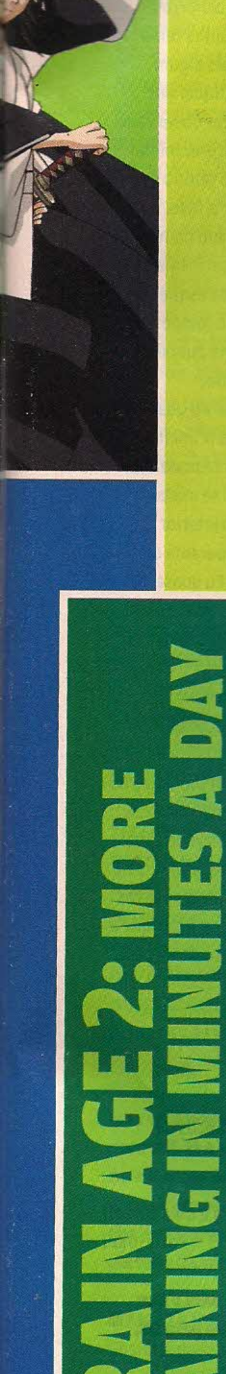
MEGA MAN ZX ADVENT

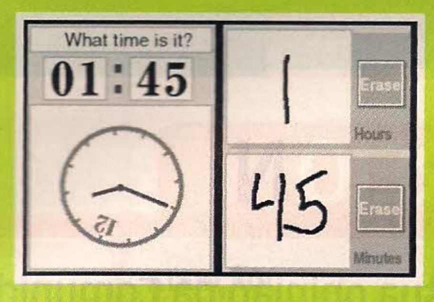


Expert Mode
Para habilitar a dificuldade mencionada, termine o jogo no Standard Mode.

Consiga o modelo secreto (Model A)
Colete todas as 24 medalhas dos chefes e comece um novo jogo para ter acesso ao Model A.

Habilite novos minigames
Advent Quiz - termine o jogo
Boss Battle Mode - complete o Boss Survival Mode
Boss Survival - termine o jogo com os dois personagens
Mega Man como Antique - termine o jogo no modo Easy ou Expert





BRAIN AGE 2: MORE TRAINING IN MINUTES A DAY

Habilite novos Stamps (apenas na versão americana)

Acess Brain Tips - 5 Stamps
Block Count Game - 22 Stamps
Block Count Hard Mode - 26 Stamps
Calendar Count Game - 6 Stamps
Change Maker Game - 2 Stamps
Escolher canções em Piano Player - 12 Stamps
Clock Spin Game - 16 Stamps
Math Recall Game - 10 Stamps
Math Recall Hard Mode - 24 Stamps
Memory Sprint Game - 1 Stamp
Piano Player Hard Mode - 18 Stamps
Sign Finder Hard Mode - 20 Stamps
Stamp Designer - 8 Stamps
World Blend Game - 3 Stamps

Extras

Siga os passos mencionados na sequência para habilitar novos conteúdos:

Calculate the Height - consiga 22 Stamps
Calculate the Height (dificuldade Hard) - obtenha uma pontuação 5/5
Correct Change - consiga 1 Stamp
Days and Time - consiga 6 Stamps
Determine the Time - consiga 16 Stamps
Finish Position - consiga 10 Stamps
Hard Mode (Word Blend) - obtenha uma pontuação 100
Hard Mode (Word Blend) - consiga 12 Stamps
Hard Mode (Sign Finder) - obtenha um tempo de 17 segundos ou menos
Masterpiece Recital (dificuldade Hard) - obtenha uma pontuação perfeita (100)
Memory Addition (dificuldade Hard) - obtenha um tempo abaixo dos 40 segundos
Memory Adition (dificuldade Hard) - consiga 24 Stamps
Memory Adition - consiga 3 Stamps
Missing Symbols (dificuldade Hard) - consiga 20 Stamps
Selecione Song Masterpiece Recital - consiga 14 Stamps
Sudoku Advanced - resolva algum puzzle de nível intermediário em menos de 15 minutos
Tips Option - consiga 15 Stamps
Virus Buster - consiga um Stamp por dia, então vá até a última seleção e escolha ele
World Blend - consiga 2 Stamps

CHRONO TRIGGER

Strenght Capsules infinitas

Quando estiver em Black Omen, você verá um Blubber Hulk, que à primeira vista aparece como um tornado no chão. Aproxime-se dele com Ayla no grupo, utilize Charm para conseguir uma Strenght Capsule e fuja. Volte para a sala por onde veio (onde há dois Nus) e repita o procedimento.

Shelters infinitos

Em Gaurdia Forest, no ano 600 A.D., vá até o gramado que está se mexendo e aperte A para revelar um monstro que, na fuga, derrubará um Shelter. Saia desta área, volte e repita o procedimento quantas vezes quiser



STAR FOX COMMAND

Inicialmente, é possível seguir apenas o curso normal dos estágios, mas depois de habilitar a Key Of Destiny (terminando o jogo uma vez) é possível ver novos finais ao seguir para as localizações listadas abaixo:

Final 1: Attack Advance Guard - Meet Up As Planned - Bring Her Back - Go With Fox
Final 2: Contact Slippy - Set Course For Fichina - Fight Oikonny - Check Out Corneria - Head to Titânia
Final 3: Contact Slippy - Set Course For Fichina - Fight Oikonny - Go To Amanda
Final 4: Attack Advance Guard - Go To Fichina Instead - Let's Find That Device! - Adios, Fox
Final 5: Contact Slippy - Set Course For Fichina - Fight Oikonny - Check Out Corneria - Say Farewell To Peppy
Final 6: Attack Advance Guard - Go To Fichina Instead - Sorry I'm Outta' Here
Final 7: Contact Slippy - Locate Peppy First - Join The Hunt On Aquas
Final 8: Where's Falco? - Search for Krystal
Final 9: Attack Advance Guard - Go To Fichina Instead - Let's Find That Device! - Go After Wolf

COMUNIDADE

ÍNDICE

CORREIO N

Mostre sua opinião na Comunidade da NW

CARTA DO MÊS

HISTÓRIA QUASE SEM FIM

Não dá pra descrever em palavras o sensação de pegar num controller (sem conotações sexuais por favor!) pela primeira vez. Mas posso dizer que quando o primeiro jogo que você joga é um game do Mario, é muito provável que você se torne um fã da Nintendo para todo o sempre. Também não consigo descrever a sensação de ter terminado Super Mario Bros. Era uma sexta-feira, comecei a jogar lá pelas 20 horas, larguei o controller mais ou menos às 2h da madrugada de sábado. Estava com o rosto suado, as mãos também, o coração acelerado (como eu sempre ficava ao enfrentar cada Bowser nos castelos) e com uma cara de bobo que depois foi se transformando num sorriso ao ir entendendo o que estava acontecendo. A princesa estava agradecendo ao Mario, o resto era meio confuso, mas dava pra perceber que eu tinha que apertar o botão B. Não apertei. Fiquei um bom tempo olhando pra tela. Eu tinha terminado! Jogado direto - afinal, não dava pra salvar mesmo - do primeiro ao oitavo mundo, queria dar uns gritos, gargalhar, enfim, chamar alguém! Mas não tinha ninguém. Morávamos só eu e minha mãe, sou filho único de pais separados e se eu acordasse ela pra contar que tinha terminado em Super Mario era bem provável que eu fosse dormir com os cachorros, ela já detestava a musiquinha tema. Gostaria de ter ficado mais algum tempo olhando pra tela (fiquei uns trinta minutos!). Queria ter observado mais atentamente meu score, minha quantidade de moedas, o tempo que ainda restava pra acabar a fase, mas esses detalhes se perderam no tempo. Ficou apenas a lembrança. THANK YOU MARIO! Isso eu nunca esqueci.
As coisas mudaram pouco tempo depois, quando meu primo também ganhou um Super Nintendo. Nooooossaaaaaaa, pensei eu quando vi Super Mario World pela primeira vez (é incrível como a gente pode ser completamente alienado se morar numa pequena cidade do interior sem nenhuma casa de fliperama ou loja decente de games!). Eu quase me mudei pra casa da minha tia, com certeza passava mais tempo lá que na minha própria casa.
Então conheci a Nintendo World, que se sobressaía em relação as concorrentes! Logo na primeira edição a dica pra conseguir 31 personagens no Multiplayer de Goldeneye 007 deixou muito editor da concorrência de cabelo em pé. Foi engraçado constatar que no mês seguinte, todas as outras revistas traziam o tão falado truque, acho que a Gamers até colocou manchete na capa senão me engano.
Então agora no fim do ano comprei

JARDINS, ZUMBIS E PRINCESAS

Tenho um Super Nintendo, um N64 e vendi meu Game Boy Color para comprar um Nintendo DS. Estou com algumas dúvidas:
1) Tem chance da Nintendo fazer um Pikmin para o DS?
2) Vai sair Resident Evil 5 pra Wii?
3) Tem chance da Nintendo refazer Zelda Ocarina of Time com os gráficos de Twilight Princess?

André Luis Bissoli
Por e-mail

Fala, André. Vamos direto para o que interessa. 1) Nada de Pikmin para DS,

ATENÇÃO!

A revista Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

DÊ SEU RECADO

Envie e-mails para: redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 2877-6050

uma Nintendo World, a edição 117 pra ser mais exato. Não dá pra negar que fiquei boiando em muita coisa, principalmente em alguns termos como Virtual Console, Wii points e outras coisas que pra algumas pessoas já são até triviais, mas aos poucos vou me interando de novo.

Agora não dá pra comparar a Nintendo World de hoje com a de fevereiro de 2003 (edição 54), tirando o título, dá pra dizer que se tratam de revistas diferentes, afinal são quase seis anos de diferença, o que era novidade naquela época já não existe mais, e o que era sonho já esta ficando velho. Fiquei contente de saber que a Nintendo voltou a dominar o mercado, acho que é o lugar dela, no topo.

Marcos Murad
Por e-mail

PARABÉNS, MARCOS, SEU TEXTO ORIGINAL É UM DOS MAIORES DA HISTÓRIA DO CORREIO N - NÓS PRECISARÍAMOS DE PELO MENOS DUAS PÁGINAS PARA PUBLICÁ-LO NA INTEGRA. FOI UMA BELA HISTÓRIA SOBRE NOSSO GRANDE HERÓI SUPER MARIO, QUASE ROLOU UMA LÁGRIMA AQUI! E QUE BOM QUE TUDO TERMINOU COM FINAL FELIZ E VOCÊ PODE CONHECER UM POUCO MAIS DO Wii COM A GENTE. A SEGUNDA PARTE DA SUA "MATÉRIA" FICA PARA O PRÓXIMO MÊS... BRINCADEIRA. SERÁ QUE EU LANÇO UM DESAFIO DE "QUEM CONSEGUE MANDAR UMA CARTA MAIOR DO QUE A DO MARCOS?" HM... ACHO QUE MELHOR NÃO, PODE SER PERIGOSO, VAI QUE CONSEGUEM.

mas você poderá reviver o original em março para Wii. 2) A zumbizada não vai tocar o terror no Wii desta vez, o jeito é curtir RE4 e Umbrella Chronicles com o Wii Remote. 3) O que? Gostamos dos novos gráficos do Link, mas Ocarina of Time é perfeito do jeito que é, não pode ser alterado

MAMATA NOS JOGOS

Gostaria de saber se há alguma edição da revista contendo detonados dos jogos The Legend of Zelda: Twilight Princess e Super Mario Galaxy para Wii.

Valéria Ramos
Por e-mail

Opa! Oi, Valéria. Como a Nintendo World nunca rejeita pedido de mulheres, nós usamos nossa máquina do tempo nintendista para voltar alguns meses e publicar os guias desses jogos para você se dar bem. O guia oficial de Super Mario Galaxy você encontra na edição #108 e a estratégia de Zelda na edição #102 e na edição especial #10 com pôster.

NA PONTA DA CANETA

Minha caneta stylus do DS sumiu e agora preciso urgentemente comprar outra. Estava pesquisando na internet e vi vários modelos diferentes, inclusive com Pokémon em cima! O problema é que elas parecem enormes e tenho medo de comprar e não conseguir guardar no compartimento do meu portátil. Como faço para saber o tamanho dessas stylus?

Nathan Fernandes
São Caetano do Sul/SP

Então Nathan, essas stylus personalizadas como as do Pokémon realmente não encaixam atrás do DS. O jeito é ou guardá-las separadamente mesmo ou comprar os modelos simples da stylus original. Tente um de nossos anunciantes e confie no ditado: vale mais uma stylus na mão do que duas telas borradas pelos dedos na outra.

MUNDO N

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: os melhores jogos do Game Boy que faltam no DS

Já que a capa deste mês da NW é homenageando o portátil mais poderoso da Nintendo, não seria justo se o Mundo N da vez não fosse sobre o pequenino de duas telas. Elegemos os 10 jogos que fizeram sucesso na geração Game Boy e que agora merecem ganhar ports, remakes ou mesmo sequências no DS.



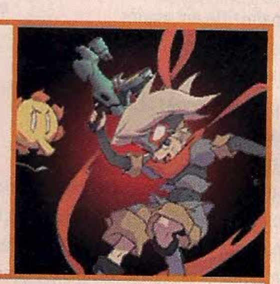
10 ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

O pequeno Astro Boy vai virar filme. Agora seria perfeito para o herói estrear no Nintendo DS com um jogo nas mesmas proporções do excelente Omega Factor do GBA, com uso da stylus e tudo mais. Se a versão game do longa metragem for lançada, esperamos que ao menos Omega Factor seja a forma desse bolo.



9 BOKTAI

Lançado originalmente em 2003 para o GBA já está mais do que na hora de Boktai, a franquia criativa da Konami, receber uma continuação no DS. Poderíamos usar novamente a luz solar, mas com o microfone e puzzles na tela sensível. Isso sim que é jogo de vampiro moderno...



8 GOLDEN SUN

O DS é uma verdadeira "Disneylândia"para os amantes de bons RPGS, nossa matéria na página 36 ilustra bem isso. Mas quem jogou Golden Sun no GBA sabe que este é um título que não pode ficar de fora da rica biblioteca do DS. Nintendo, queremos o mundo de Weyard de volta... amém.





7 YU YU HAKUSHO: SPIRIT DETECTIVE

O detetive sobrenatural Yusuke Urameshi quase não apareceu no mundo do games, talvez por isso um jogo de ação e pancadaria como Spirit Detective não poderia faltar nesta lista. Imagine tudo isso no DS, nos mesmos moldes de um Dragon Ball Origins? Sonho perfeito...



6 WARIO LAND

Sabe por que Wario: Master of Disguise não deu certo? Simplesmente porque ele nem se compara aos Wario Land do GBC. Este merecia um remake em forma de coletânea e com extras destraváveis. Não precisaria nem usar a stylus e a tela secundária poderia servir apenas de "mapa" como em New Super Mario Bros.

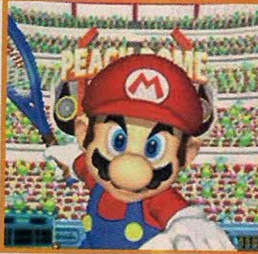
5 THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS/ AGES

Phantom Hourglass é sensacional, mas já que estamos falando de uma plataforma portátil, em que "recursos visuais" não são o mais importante, que tal trazer um remake do Oracle of Seasons/Ages do GBC? Zelda é Zelda e quanto mais Zelda melhor...



4 MARIO TENNIS: POWER TOUR

Mario já jogou até basquete no DS, o que aconteceu com o lado tenista do encanador? Mario Tennis: Power Tour do GBA precisa urgentemente de uma sequência no DS. Top Spin 3 que se cuide, nada se compara a experiência de jogar em quadra com o time do Reino dos Cogumelos.





3 MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Golf e stylus tem tudo a ver. Na tela sensível poderíamos usar vários tipos de efeitos de tacadas e muito mais. O jogo já é uma das melhores coisas que o Game Boy Advance teve, imagine no DS...

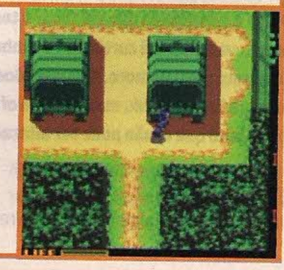


2 POKEMON YELLOW

Depois de Left Green e Fire Red no GBA, chegou a hora do "Thunder Yellow" aparecer no DS. Por que justo Pokémon Yellow? Oras, porque é a versão mais fiel do anime já lançada e, bem, o Pikachu lhe segue todo o tempo na jornada! Poderíamos até fazer carinho nele com a stylus ao consultar o humor do monstrinho.

1 METAL GEAR SOLID

Snake teve uma passagem divina no Game Boy Color em 2000 que beirou a perfeição. Já que a Konami não parece estar muito animada em lançar um episódio inédito de Metal Gear Solid em uma plataforma Nintendo, que tal um remake desse jogaço de oito anos atrás? Ninguém iria reclamar...



Você joga coisa antiga?

A resposta do "Qual é o Game?" do mês passado é X-Men: Mutant Apocalypse, de Super NES. Até o fechamento desta edição, o único leitor que conseguiu responder corretamente a pergunta foi o **Rodrigo Póvoas de Aguiar – São Vicente/SP.**

Agora é a sua vez de aparecer aqui na próxima edição! Adivinhe qual é o game desta imagem ao lado e mande quantos palpites quiser para redação@nintendoworld.com.br

Escreva "Qual é o Game" no assunto do e-mail e não se esqueça de informar seu nome e endereço completo. Boa sorte!



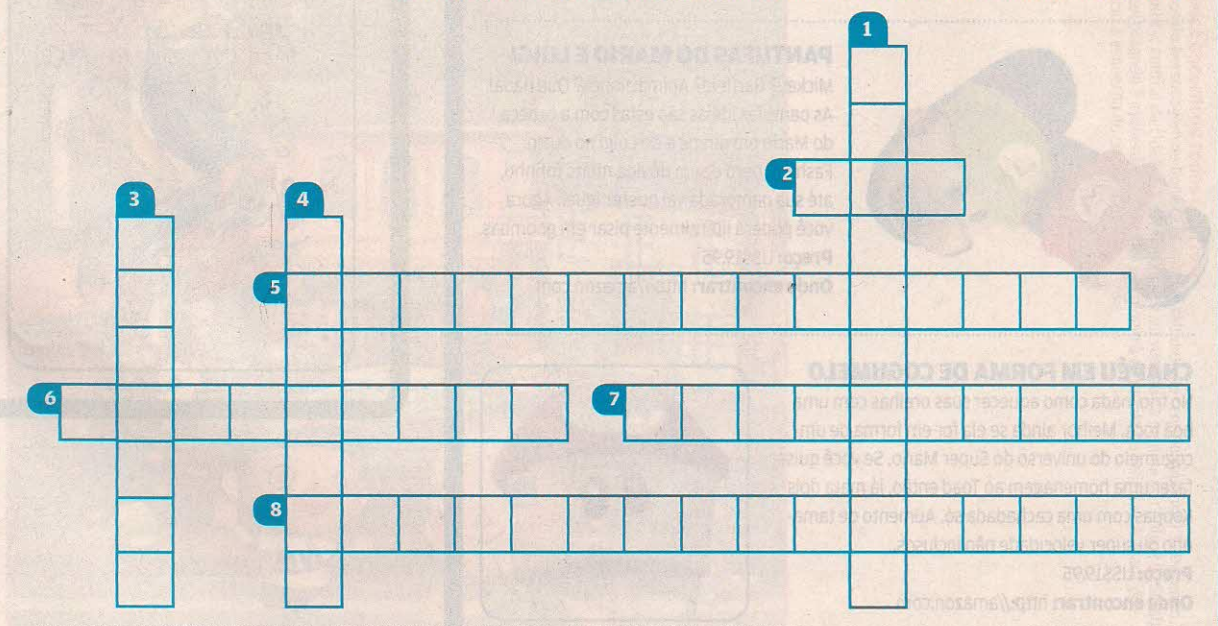
QUAL É O GAME?

CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

Alguns leitores disseram que a Cruzadinha N estava muito fácil, então neste mês os enigmas subiram de nível e a Nintendo World testa os seus conhecimentos gerais sobre as franquias de plataformas Nintendo e seus personagens notáveis. Acha que consegue? Então prove!

1. O nome do vilão de Super Paper Mario (Wii)
2. Personagem que ficou de fora do primeiro Final Fight, para SNES.
3. Nome do NES (Nintendinho) no Japão
4. Sobrenome do personagem e protagonista Fox, de Star Fox
5. Nome do dublador de Wario e outros personagens Nintendo.
6. Protagonista do game Super Punch Out!!
7. Pokémon que parece o Kirby e canta para os outros dormir.
8. Jogo com monociclos criado pela Rare, para Super Nintendo.



Confira se você acertou todos os nomes: **1.** Countbleck | **2.** Guy | **3.** Famicom | **4.** Mccloud | **5.** Charlesmartinet | **6.** Littlemac | **7.** Jigglypuff | **8.** Uniracers

OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

Que tal se vestir caracterizado com os personagens Nintendo? Mostre o quanto você é Nintendista usando esses itens sensacionais. Só não é uma boa idéia sair de pantufas na rua, a não ser é claro que seja uma festa a fantasia a noite, uma noite de jogatina na casa de um amigo ou algo parecido.



CAMISETA MARIO E DONKEY KONG LEVEL 1

A Pauline está em perigo e só você pode salvá-la! Que tal uma camiseta dessas para relembrar uma das cenas mais clássicas do nosso herói barrigudo contra o terrível "Donkey Kong atirador de barris"? É isso que chamamos de vestir a camisa da Nintendo...
Preço: US$17.95
Onde encontrar: http://amazon.com

MOCHILA DO CONTROLE CLÁSSICO DO NES

O Odir tem uma dessas e recomenda. Oficial, licenciada pela Nintendo e item raro na internet, esta mochila tem um visual retrô com o controle do querido NES e o logo da Big N bordado na parte de cima. E ainda vem com alça e três bolsos extras com zíper. Perfeito para material escolar, notebook ou até mesmo seu Wii e DS.
Preço: US$40,00
Onde encontrar: www.80stees.com





PANTUFAS DO MARIO E LUIGI

Mickey? Garfield? Animaizinhos? Que nada! As pantufas idéias são estas com a cabeça do Mario em um pé e do Luigi no outro. Fashion, nerd e sem dúvida muito fofinho, até sua namorada vai querer igual. Agora você poderá literalmente pisar em goombas.
Preço: US$19.95
Onde encontrar: http://amazon.com

CHAPÉU EM FORMA DE COGUMELO

No frio, nada como aquecer suas orelhas com uma boa toca. Melhor ainda se ela for em forma de um cogumelo do universo do Super Mario. Se você quiser fazer uma homenagem ao Toad então, já mata dois Koopas com uma cachadada só. Aumento de tamanho ou super velocidade não inclusos.
Preço: US$19.95
Onde encontrar: http://amazon.com



PICTO ARTE

Desenhe, pinte, cole...

O leitor **William Fernando Melo** acabou de comprar um Nintendo DS e aproveitou o momento de euforia para nos enviar este criativo desenho da musa Samus perdendo o seu traje. Gostou? Então faça igual ao William e mande a sua obra de arte aqui para a redação e apareça na Nintendo World!

Mande seu desenho por e-mail para redacao@nintendoworld.com.br; ou se preferir, uma carta para o endereço: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho, São Paulo/SP - CEP 05437-000. Participe!



7 ERROS

Quem procura acha

Estávamos jogando Animal Crossing online quando reparamos que a vila do Orlando no jogo ficou toda bagunçada. Quem foi o responsável pela brincadeira nós não sabemos, mas o editor precisa da sua ajuda para encontrar todos os sete erros da imagem ao lado. Será que você consegue resolver o desafio deste mês? Se quiser, você também pode enviar suas sugestões de 7 Erros para a próxima edição. Aguardamos o seu e-mail: redacao@nintendoworld.com.br



Confira se você encontrou todos os erros:
1. Cor dos olhos do personagem de boné | **2.** Cãozinho faltando no cenário superior | **3.** Desenho redondo no edifício central da cidade | **4.** Cor do xadrez no vestido da menina ao centro | **5.** Sombra do elefante azul pulando à esquerda | **6.** Horário do relógio à esquerda do cenário | **7.** Placa do primeiro edifício à esquerda do cenário

NASCAR KART RACING

A Electronic Arts anunciou recentemente a produção de seu primeiro jogo de NASCAR para o Wii. O game deve chegar às lojas norte-americanas em 10 de fevereiro, a tempo da abertura do campeonato de Nascar nos Estados Unidos. O leitor deve estar pensando: até aí é só mais um jogo licenciado da EA Sports, que são abundantes em todas as plataformas ano após ano, certo? Errado. A principal diferença entre os tradicionais NASCAR lançados anteriormente pela EA Sports e o jogo que faz a sua estréia no console da Nintendo é a jogabilidade arcade e o visual mais suave e caricato, de um jogo que se preocupa mais com a diversão do que com o realismo de cada volta nos competitivos circuitos de Nascar.

Não é a toa que o título do game é NASCAR Kart Racing. O jogo está em algum ponto entre um game de corrida tradicional e o grande sucesso da Nintendo, Mario Kart Wii. NASCAR Kart Racing permite ao jogador assumir a direção dos bólidos preparados para competição e acelerar por paisagens excitantes, derrapando em desfiladeiros traiçoeiros e saltando sobre rios para ser o primeiro a cruzar a linha de chegada.

Serão 24 circuitos diferentes, passando por desertos, auto-estradas, cânions, ferro-velhos e outras locações nem um pouco comuns em um jogo de Nascar. Mas os circuitos tradicionais também estarão presentes em Kart Racing.

A sua jornada para tornar-se o grande campeão começará com uma série de treze competições contra pilotos de diferentes estilos, alguns mais velozes, outros mais agressivos. Entre os adversários se encontram vários pilotos reais, licenciados da Nascar para o Wii. Mesmo não sendo tão conhecidos do público brasileiro, é um sinal da atenção da EA Sports aos detalhes nesse lançamento, que agradará aos jogadores norte-americanos e aos fãs tupiniquins também. O esquema da carreira é o velho conhecido dos veteranos de jogos de corrida: derrote os rivais para desbloquear novos circuitos, pilotos, modos de jogo e claro, a próxima série de competições.

Uma inovação bacana nesse sistema tão conhecido está nos patrocínios que você conquista durante a carreira.

Ao vencer todas as competições de um circuito, você ganha um patrocínio especial para aquela pista e terá a cara e o nome do seu piloto estampada ao longo do percurso, prova irrefutável para os amigos de quem é que "domina" aquele trajeto.

Falando em amigos, prepare-se para tornar as coisas pessoais quando competir com outros três colegas lado a lado, em tela dividida. Por enquanto, a EA Sports ainda não divulgou se o jogo terá suporte para corridas online.

CIRCUITOS OFICIAIS DE NASCAR KART RACING

Além dos percursos abertos, quatro pistas de NASCAR marcam presença no game:

- Daytona International Speedway
- Talladega Superspeedway
- Dover International Speedway
- Bristol Motors Speedway.

Todos os circuitos contarão com provas reversas, aumentando assim a quantidade de pistas disponíveis e a dificuldade para se tornar mestre nas mesmas.

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Sports
Gênero: Corrida
Lançamento: 10 de fevereiro de 2009



UMA BOA OPÇÃO para quem espera por "Mario Kart Wii 2"

ONECHAMBARA: BIKINI ZOMBIE SLAYERS

ZUMBIS DE BIKINI, UAU!

Vida (?) de zumbi não é fácil. Entra ano, sai ano, os mortos-vivos continuam como o alvo preferencial dos produtores de videogame, que sempre recrutam os pobres cadáveres ambulantes para atuar em seus jogos, invariavelmente tomando uma surra de heróis engomadinhos. O próximo jogo a maltratar os desagradáveis comedores de cérebros é Onechambara: Bikini Zombie Slayers, produção da Tamsoft exclusiva para o Wii. E se os zumbis pudessem escolher, esse é o jogo em que eles pediriam para participar. Afinal, se é para ser detonado por algum herói, nada pode ser melhor do que duas garotas estilosas em trajes sumários.

Brincadeiras à parte, Onechambara é uma série icônica no Oriente, que já teve títulos para PlayStation, celular e arcades. O sucesso da franquia se deve justamente por suas protagonistas exóticas e pela ação hack'n'slash ininterrupta. Bikini Zombie Slayers conta a história de Aya e sua irmã Saki, em busca de segredos do passado de seus ancestrais.

Será possível controlar qualquer uma das duas guerreiras no modo Single Player, ou jogar ao lado de um amigo no sempre divertido modo cooperativo. Cada uma das meninas possui seus próprios movimentos e golpes especiais. São vários combos que devem ser dominados para garantir o melhor desempenho contra a legião de mortos-vivos que ataca os jogadores incansavelmente. Cada oponente eliminado coloca as guerreiras de biquíni mais próximas dos mistérios de seus ancestrais e da causa do levante dos zumbis.

É nos especiais que a ação em Onechambara se destaca: conforme as batalhas acontecem, as irmãs são banhadas no sangue de seus inimigos. Com sangue o suficiente, é possível ativar o modo Rage, e aí Aya e Saki se tornam mais fortes e velozes, fatiando seus inimigos sem piedade. Essa é a razão delas usarem biquínis minúsculos, e não a mente perversa de algum designer nipônico.

"Onechambara: Bikini Zombie Slayer combina com perfeição o sabor de um filme de zumbis com uma aventura de ação, na qual duas irmãs empunham poderosas espadas com uma beleza impecável" explicou Yoji Takenada, vice presidente da D3 Publisher of America. "Os jogadores vão gostar de descobrir o quanto Bikini Zombie Slayers é um título divertido e fácil de jogar".

Garotas em trajes sumários promovendo um banho de sangue enquanto fatiam exércitos de zumbis com suas espadas são garantia de ação e diversão direta e descerebrada nesse jogo exclusivo para Nintendo Wii, que deve chegar às lojas em 10 de fevereiro.

INFO

Plataforma: Wii
Produção: D3 Publisher
Desenvolvimento: Tamsoft
Gênero: Ação
Lançamento: 10 de fevereiro de 2009



DOMINANDO A ARTE DAS DUAS KATANAS

Os produtores prometem utilizar de forma eficiente os controles do Wii e não pouparam botões para isso. Nas versões prévias, já era possível ter uma boa idéia do sistema de controle: A alavanca analógica move a personagem, Z trava a mira em um alvo, C muda a posição de combate. Balance o Nunchuck para chutar e agite-o junto com o Wii Remote para aplicar os diversos combos com as espadas de Aya e Saki.

LUX-PAIN

Uma ameaça tenebrosa invade Kisaragi City

E se Hotel Dusk fosse mais sombrio? E se o anime Tsukihime virasse game? Lux-Pain é mais uma exclusividade que chega em março para o DS e promete muito mistério e terror no melhor estilo aponte-e-clique.

Desenvolvido pela Killaware, um estúdio começou com veteranos da Atlus, em Lux-Pain você irá jogar com o jovem-bizarro Atsuki Saijo, um estudante de 17 anos que tem um braço esquelético e um olho dourado. Na trama, graças ao olho demoníaco, você (e só você) consegue ver os "Silent" - um grupo de parasitas invisíveis que infectou a cidade de Kisaragi.

Com tal habilidade sobrenatural, você se transforma em um membro de uma organização secreta e agora precisa impedir que esses parasitas destruam as mentes dos habitantes. Sim, quando o Silent entra no corpo de um ser humano ele controla a sua vitima e a obriga a cometer todos os tipos de atrocidades.

STYLUS E ÁGUA BENTA

Para combater o Silent, seu herói precisará "entrevistar" a população utilizando o poder do seu olho mágico. Você terá que esfregar a tela sensível com a stylus para despertar o lado negro da infecção - nesse momento, a tela inferior do DS mostra o personagem que você está "exorcizando" e a tela superior apresenta um tipo de raio-x do infectado em cores aleatórias, algo como um negativo de fotografia.

Claro, tudo isso, como já falamos, segue o estilo tradicional de qualquer aponte-e-clique, com imagens na maioria das vezes estáticas, uso simultâneo das duas telas e pouca ação - ainda que o jogo prometa alguns vídeos animados para dar um clima ainda maior de terror japonês e suspense. Aliás, todo o ambiente lembra muito animes "obscuros" como Tsukihime e Hell Girl, até porque Lux-Pain é animado pelo ilustrar por trás do anime japonês Eureka Seven, Robin Kishiwada.

Outro motivo para você ficar de olho em Lux-Pain é que todos os personagens que você vai dialogar para resolver os mistérios do jogo têm voz com áudio no portátil e contam histórias únicas da sua vida. É como se fossem realmente habitantes de uma cidade, cada qual com seus afazeres e preocupações.

Em Lux-Pain você é um detetive diferente de qualquer outro que já tenha visto. A relação com as pessoas promete ser intensa, o clima apavorante e a história repleta de nuances. Assim como Hotel Dusk, Another Code e Myst, sua principal tarefa será conversar com todos várias vezes, aproveitando de alguma interação genial com a stylus para quebrar os diálogos. Com uma trama dessas, não dá para não ficar empolgado para controlar Atsuki Saijo e, com suas forças psíquicas, salvar vitimas que estão a beira da morte por causa dos parasitas invisíveis na cidade de Kisaragi dominada pelas trevas.





INFO

Plataforma: DS
Produção: Killaware
Desenvolvimento: Ignition Entertainment
Gênero: Adventure
Lançamento: março de 2009



DESVENDE OS MISTÉRIOS e destrua o mal


compatível com
Wii Speak



DRAGON QUEST V: HAND OF THE HEAVENLY BRIDE



E MAIS UM RPG com toque de "Toriyama" chega ao DS...

O QUE É BOM TEM QUE CONTINUAR

Não há como negar que o RPG foi um dos gêneros de maior importância para o Nintendo DS no último ano, seja com títulos inéditos ou remakes. Mas enganam-se aqueles que pensam que em 2009 o portátil não trará surpresas, e uma delas é Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride.

Antes de tudo, vale lembrar que este é o mesmo título que apareceu no PlayStation 2 há alguns anos, mas com diferenças: enquanto no console da Sony o jogo só deu as caras em japonês, no portátil teremos à disposição uma aventura totalmente em inglês, o que ajudará a compreender mais a história apresentada (e evitar travadas por não entender o que os benditos "pauzinhos" querem dizer). Além disso, o estilo gráfico será similar ao que foi apresentado em Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen, ou seja, com desenhos e elementos 3D.

Apesar das mudanças no idioma e nos gráficos, a principal delas está no estilo de jogabilidade entre este e o seu antecessor - antes de tudo, muita calma, ainda estamos falando de um título em que a exploração de calabouços e as lutas por turnos são pontos essenciais; logo, a variação em questão está no poder especial do protagonista, que pode utilizar o auxílio de alguns oponentes para tornar as batalhas mais fáceis. Além disso, há uma outra adição já vista em Phantasy Star III: Generations of Doom (lançado para Mega Drive e Wii, neste último pelo Virtual Console): o sistema de casamento.

No início da aventura, o protagonista é uma criança e luta ao lado do pai, um guerreiro experiente que fará de tudo para defender sua cria. Conforme você avança no jogo, o herói também vai amadurecendo e, ao chegar à fase jovem, é preciso escolher entre três personagens para casar: Flora, Bianca e uma terceira personagem inédita - desnecessário dizer que sua escolha influenciará alguns acontecimentos e só aqui já temos mais dois motivos para jogar Dragon Quest V novamente, tudo para ver o que aconteceria caso o protagonista se casasse com as outras pretendentes.

Até o momento, a Square Enix não anunciou se o título possuirá algum extra exclusivo (além da nova personagem) nesta edição para Nintendo DS, mas só pelo que foi apresentado até aqui já há motivos de sobra para conferir todas as surpresas reservadas para os que se aventurarem neste quinto episódio, e podemos dizer que o título já chegará ao ocidente prometendo arrebatar ainda mais fãs para a série. Basta olhar o que aconteceu no Japão: em quatro dias, aproximadamente 650 mil cópias do jogo foram vendidas - e os japoneses dificilmente investem seu dinheiro em algo que não seja, no mínimo, bom.

INFO

Plataforma: DS
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: ArtePiazza
Gênero: RPG
Lançamento: 17 de fevereiro de 2009

BOAS-VINDAS

A garota que aparece na foto é Deborah, a nova personagem de Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride. Até o momento, não se sabe como ela agirá ou se será a nova personagem que pode contrair matrimônio com o protagonista, mas a produtora já adiantou algumas de suas características: faz o estilo "perua" e tem gênio forte.

BRAVE: SHAMAN'S CHALLENGE

UMA JORNADA ESPIRITUAL PARA VOCÊ QUEBRAR A CABEÇA NO NINTENDO DS

A saga do nativo-americano Brave começou no PlayStation 2, quando "The Search for Spirit Dancer" foi lançado para o console da Sony.

Ele foi lançado na Europa em 2005 e chegou aos Estados Unidos no começo de 2007. Apesar das boas críticas, era um jogo de plataforma, algo que nunca foi muito popular entre os proprietários do PS2. Agora sob os cuidados da SouthPeak Games, o corajoso guerreiro indígena retorna com lançamentos para várias plataformas em 2009, dando continuidade à suas aventuras.

Entre elas, a mais diferente é Brave: Shaman's Challenge para o Nintendo DS. Ao invés de uma versão portátil do game de plataforma, Shaman's Challenge combina a história de Brave com um gênero que se encaixa melhor na proposta da plataforma portátil: os sempre bem-vindos puzzles.

Brave: Shaman's Challenge promete uma trama interessante, puzzles desafiadores e jogabilidade estratégica. Ambientado no mundo fantástico da América Nativa, o jogo coloca o jogador novamente no papel de Brave, que atravessa uma jornada espiritual repleta de desafios. Mais do que aprimorar a si mesmo, o simpático nativozinho precisa completar sua missão para proteger sua terra e seu povo. Com diversos personagens do passado e alguns rostos novos aparecendo entre um puzzle e outro, a trama promete manter o jogador tão imerso na jogatina quanto os divertidos quebra-cabeças.

Puzzles com histórias e personagens não são novidade. A principal referência no gênero é Puzzle Quest e a comparação com o jogo da D3 Publishers é inevitável. A maior diferença entre os dois é a ausência de elementos de RPG em Shaman's Challenge, que foca mais os diversos quebra-cabeças em si, garantindo uma aventura com desenrolar mais linear do que Puzzle Quest.

Para jogar, você vai segurar o DS na vertical, como se fosse um livro. Todas as atividades em Shaman's Challenge serão controladas totalmente com a Stylus. Os puzzles apresentados até agora são no estilo de Tetris, com peças caindo do alto que devem ser posicionadas e rotacionadas com a caneta para formar grupos de até quatro símbolos iguais. Alguns objetos inúteis caem junto com os símbolos, para dificultar a vida dos jogadores. Por mais viciante que esse tipo de jogo seja, todos ficaríamos decepcionados se Shaman's Challenge se limitasse a ser um mais um clone de Tetris. Para nossa sorte, os produtores incluíram algumas boas idéias extras no jogo: cada vilão que Brave encontra tem um símbolo que representa sua Força e outro para sua Fraqueza. Eliminando símbolos da Fraqueza, Brave inflige dano ao inimigo. Os símbolos de Força, ao contrário, curam o oponente, tornando o jogo mais estratégico.

Brave: Shaman's Challenge chega ao DS em 02 de março.

INFO

Plataforma: DS
Produção: Collision Games
Desenvolvimento: SouthPeak Games
Gênero: Puzzle
Lançamento: 02 de março de 2009

NÃO É O SHAAMAN

Brave não é o jogo do editor da EGM Brasil, nosso colega Ricardo Farah. Shaman é o nome dado aos lideres espirituais de tribos nativo-americanas, que reza a lenda, falam com espíritos e viram animais para proteger suas tribos.



GNOMOS? DUENDES? Não, são os shamans mesmo...



ENCANADORES, SIM SENHOR!

Alguém já viu Mario e Luigi em sua real profissão? Apesar de derrotar Koopa troopers, goombas e outros bichos estranhos no Mushroom Kingdom, os irmãos italianos nunca apareceram empunhando ferramentas dignas de seu trabalho diário. Abaixo você confere os encanadores tentando resolver um problema no encanamento... que sujeira, hein? A ilustração é uma obra de arte do Estúdio Verbotupi.



TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR-CHEFE
Orlando Ortiz

EDITORES
Alexei Barros (Retrô)
Lucas Patricio (Previews)
Odir Brandão (Reviews)

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas, Marília Gil Pimentel e Natalia Valadares (designers)

REDAÇÃO
Bruno do Amaral, Geraldo Figueras, Janaina Pereira, Juliana Zorzato, Pablo Raphael, Rafael Arbulu, Rodrigo Ortiz, Rodrigo Raugust, Rodolfo Braz (textos), Verbotupi (ilustrações)

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

COORDENADOR DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

WEBDESIGNER
Tiago Pimentel

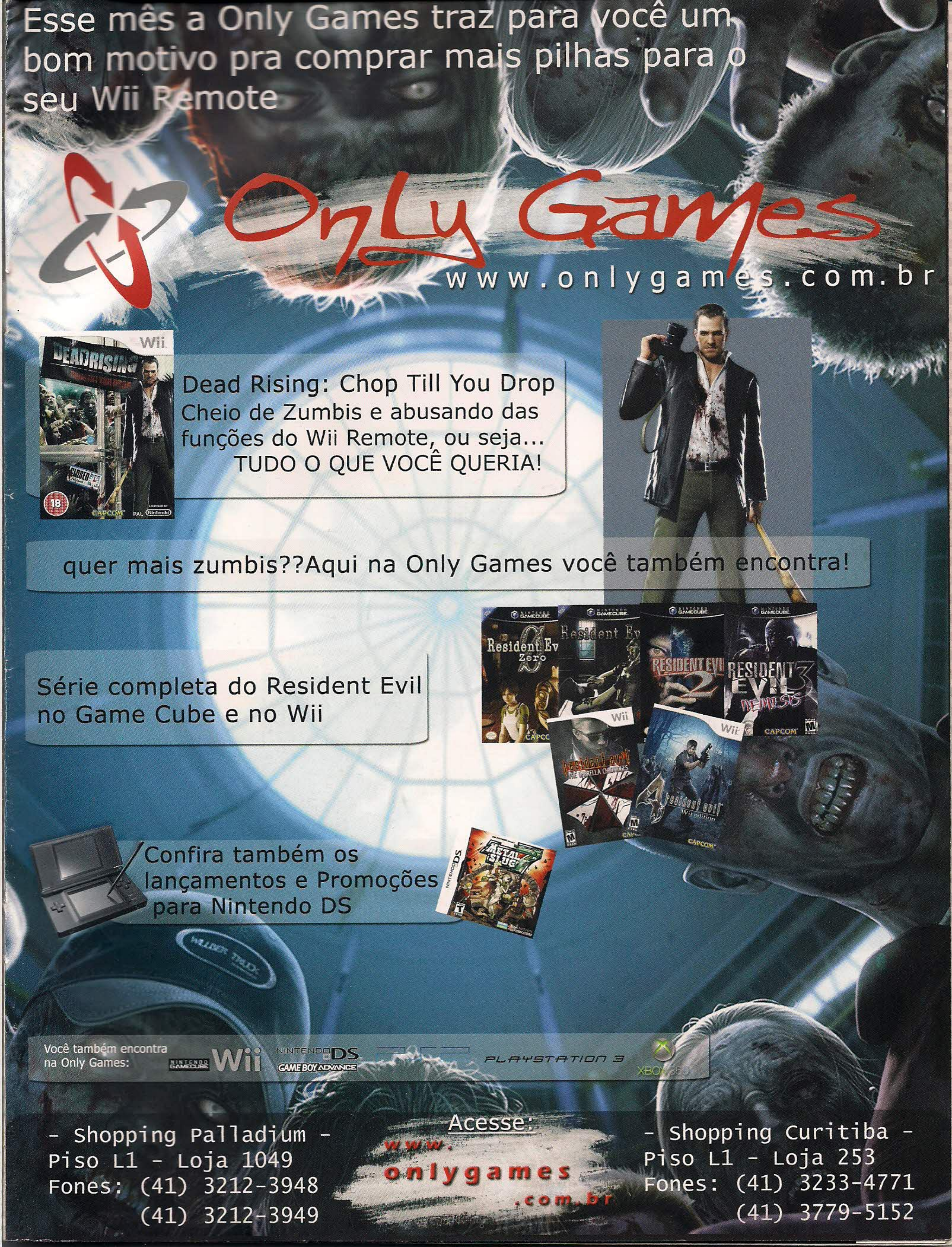
PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 – Sumarezinho
CEP: 05437-000 – São Paulo / SP
Pela internet – www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 119
ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

"Essa família é muito uniiiiiida!"



Esse mês a Only Games traz para você um bom motivo pra comprar mais pilhas para o seu Wii Remote
Only Games
www.onlygames.com.br
Dead Rising: Chop Till You Drop
Cheio de Zumbis e abusando das funções do Wii Remote, ou seja...
TUDO O QUE VOCÊ QUERIA!
quer mais zumbis??Aqui na Only Games você também encontra!
Série completa do Resident Evil no Game Cube e no Wii
Confira também os lançamentos e Promoções para Nintendo DS
Você também encontra na Only Games:
Wii
GAME BOY ADVANCE
PLAYSTATION 3
XBOX 360
- Shopping Palladium -
Piso L1 - Loja 1049
Fones: (41) 3212-3948
(41) 3212-3949
Acesse:
www.onlygames.com.br
- Shopping Curitiba -
Piso L1 - Loja 253
Fones: (41) 3233-4771
(41) 3779-5152